



Universitat de Lleida

**PREMIS A TREBALLS DE RECERCA DE LA UdL**  
per a l'estudiantat de batxillerat i cicles formatius de grau superior

**Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga. A què juguem?**

Anabel Gaspa Pousibert

Centre: INS Gruindàvols de Lleida

Tutora: M. Teresa Quintillà Zanuy

Data: novembre, 2020

# JO JUGO, TU JUGUES, ELL O ELLA JUGA? A QUÈ JUGUEM?



Premis a TR - 2020  
Universitat de Lleida  
Estudis de Gènere

## ÍNDEX

<b>I. INTRODUCCIÓ</b>	<b>1</b>
I.1. Motivacions	1
I.2. Objectius	1
I.3. Metodologia	2
I.4. Estructura	2
I.5. Dificultats	3
I.6. Agraïments	4
<b>II.MARC TEÒRIC</b>	<b>5</b>
II.1. El joc online	5
A. Definició	5
B. Origen i evolució	5
C. Suports dels jocs online	6
D. Tipus de jocs online	6
E. Jocs online més utilitzats	8
II.2. Els eSports o esports electrònics	8
A. Definició	8
B. Història	8
C. Jocs electrònics com a ofici	1
D. És accessible per a tothom?	1
II.3. Els estereotips de gènere	11
A. Definició	11
B. Estereotips de gènere als videojocs en relació a la imatge	12
C. Estereotips de gènere als videojocs en relació als rols	13
II.4. Estat de la qüestió	14
<b>III. ANÀLISI I RESULTATS</b>	<b>16</b>
III.1. Anàlisi dels jocs online	16
III.1.1 Descripció de la mostra a analitzar	16
III.1.2. Metodologia d'anàlisi	20
III.1.3. Paràmetres d'anàlisi. Resultats	24
Paràmetre 1. Nom i joc	24
Paràmetre 2. Sexe/gènere	27
Paràmetre 3. Raça	29
Paràmetre 4. Característiques físiques generals	30
Paràmetre 5. Característiques físiques específiques	31
Paràmetre 6. Vestuari	36
Paràmetre 7. Rol	36
III.2. Anàlisi de la comunitat usuària de JOL. Resultats de l'enquesta	39
III.2.1. Introducció	39

III.2.2. Descripció de la població enquestada	39
A. Sexe/gènere	39
B. Edat	40
C. Curs	40
D. Nacionalitat	41
E. Lloc de residència	41
F. Llengua habitual	42
III.2.3. Resultats de l'enquesta	43
A. Ocupació del temps lliure	43
B. Ús i preferències de joc: videojocs vs jocs online	45
C. Freqüència	47
D. Dedicació	48
E. Horari	49
F. Lloc	50
G. Supervisió adulta del joc	51
H. Joc solitari o en companyia	53
I. Motivació per jugar	54
J. Iniciació en el joc	55
K. Preferències de joc	56
L. Selecció de personatges	58
M. Popularitat dels jocs esportius	59
N. Rellevància de les dones al món del joc professional	60
O. Opinió sobre dedicació, competència, habilitats per al joc, etc. des de la perspectiva de gènere.	62
<b>IV. CONCLUSIONS</b>	<b>66</b>
<b>V. BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA</b>	<b>72</b>
V.1. Bibliografia	72
V.2. Webgrafia	72
<b>VI. ANNEX</b>	<b>74</b>
Enquesta alumnat	74

## I. INTRODUCCIÓ

### I.1 Motivacions

En un principi no sabia sobre què podia fer el meu treball de recerca així que em sentia realment perduda a l'hora de triar el tema. La llista que l'institut m'oferia amb possibles temes de treball tampoc m'inspirava gaire, però després de veure presentacions dels meus companys i companyes d'institut i escoltar al professorat dir que busquéssim un tema que ens motivés vaig començar a pensar en què m'agrada fer normalment. Des de molt petita m'ha agradat jugar a videojocs i des de feia alguns anys havia començat a jugar a videojocs en línia juntament amb el meu germà de manera habitual. Sempre m'ha semblat divertit: serveix per conèixer gent nova i és interessant, però no tothom opina igual. A vegades sentia comentaris desagradables del que alguns nois opinaven sobre les noies que juguen a videojocs. Jo sovint em preguntava i em continuo preguntant per què ser noia hauria d'influir en la manera de jugar. Així doncs, vaig pensar que podia fer un treball que tractés sobre quina visió tenen els i les adolescents sobre el món dels videojocs. A més a més, quan vaig investigar una mica per sobre per saber com podia fer un treball sobre el tema, vaig conèixer una realitat sobre els videojocs i les noies que participen en aquest món que desconeixia, cosa que em va motivar encara més a fer el meu treball sobre el tema i a observar els videojocs de manera més crítica.

### I.2 Objectius

Les qüestions principals que em plantejo respondre a partir d'aquest treball són les següents:

- ✓ Perduren els estereotips de gènere actualment en els jocs on-line?
- ✓ Els i les jugadores habituals són conscients de la realitat estereotipada que mostren els videojocs on-line?
- ✓ Existeixen diferències en els hàbits de joc determinades pel sexe del jugador o jugadora? És una activitat de nois o de noies?

A partir d'aquí i per poder donar resposta a aquestes qüestions, m'he proposat dos objectius principals.

El primer objectiu és analitzar els personatges que ens proporcionen 5 jocs on-line triats entre els més populars que serviran de mostra. D'aquesta manera vull aconseguir determinar quina imatge de la dona i de l'home proporcionen aquests jocs i si aquesta imatge ve determinada pels estereotips de gènere.

El segon objectiu és analitzar l'opinió sobre el tema que té l'alumnat del meu centre que juga habitualment a aquest tipus de jocs; concretament, vull esbrinar si creuen que el sexe de la persona jugadora determina el seu nivell, capacitat o habilitat; si opinen que els jocs estan dissenyats per atraure un públic masculí; si són conscients de les imatges, rols i continguts que transmeten els jocs, etc. A més, analitzaré també quins hàbits tenen els jugadors i jugadores enquestades i si hi ha diferències en funció del sexe de la persona jugadora.

### **I.3 Metodologia**

Per aconseguir els objectius proposats, la metodologia que utilitzat ha estat la següent. En primer lloc, vaig recaptar tota la informació possible sobre els dos eixos temàtics de la meua recerca: els estereotips de gènere i el món dels jocs on-line. En aquest sentit vaig consultar bibliografia especialitzada i estudis ja realitzats que s'acostaven al meu plantejament. A partir d'aquesta bibliografia vaig poder començar a perfilar com seria la meua recerca i quines estratègies serien les més eficaces per aconseguir els meus objectius.

A continuació, vaig començar a elaborar el marc teòric amb tota la informació necessària per al meu treball.

Després vaig decidir els 5 jocs on-line dels quals n'analitzaria els personatges des d'una perspectiva de gènere i, acte seguit, vaig crear una fitxa tècnica de cada videojoc. Un cop triats els jocs, vaig idear un mètode a partir d'ítems temàtics per analitzar al més eficaçment possible tots els personatges dels 5 jocs i vaig crear una base de dades.

Paral·lelament, vaig dissenyar una enquesta per a conèixer l'opinió de l'alumnat del meu institut, amb els resultats de la qual vaig crear una altra base de dades per organitzar i analitzar millor la informació recollida a l'enquesta.

Per últim, vaig analitzar i il·lustrar amb gràfics i taules les dades recollides de l'enquesta i dels personatges analitzats.

### **I.4 Estructura**

Pel que fa a l'estructura d'aquest treball, podem diferenciar tres parts. La primera part conté el marc teòric. En aquesta part introdueixo conceptes necessaris per al meu treball com, per exemple, què són els estereotips de gènere o el contingut relacionat amb els jocs on-line, com ara la seva història, tipologies de joc, etc. També s'analitza l'estat de

la qüestió, és a dir, es revisa les investigacions i estudis que s'han realitzat amb anterioritat sobre el tema que és objecte del meu treball.

La segona part del treball conté l'estudi dels 5 jocs on-line que conformen el corpus a investigar i l'anàlisi dels seus personatges.

La tercera part conté l'anàlisi dels resultats obtinguts a partir l'enquesta passada a l'alumnat del meu centre i les conclusions extretes a partir de la dita anàlisi.

### **I.5 Dificultats i limitacions**

A mesura que he anat fent el treball m'he topat amb diverses dificultats. Per començar, el que realment em va causar més problemes va ser la part pràctica. Els jocs on-line són molts i n'hi ha de molt variats. Trobar 5 jocs que permetessin examinar els seus personatges des de la perspectiva de gènere em va resultar més complicat del que esperava. Abans de tenir elegits de manera definitiva els jocs vaig haver de canviar la llista de candidats diverses vegades. Part del problema era que havia de poder consultar els jocs; per tant, havia de conèixer algú que els tingués o tenir-los jo mateixa de primera mà. L'altra part del problema era que havien de tenir un elenc prou variat de personatges per poder analitzar-los i extreure'n resultats que fossin rellevants.

Aquí sorgeix la segona dificultat: crear un mètode eficaç per analitzar un volum tan gran de personatges (287). Tots els jocs tenen un sistema de creació de personatges diferent o proporcionen uns personatges ja creats amb característiques úniques; per tant, trobar un patró útil per a tots cinc jocs va ser complicat.

Un altre entrebanc i el més frustrant per a mi, va ser treballar amb enquestes. En primer lloc, no sabia com funcionava el formulari de google que volia usar per dissenyar la meua, així que vaig haver d'aprendre'n. En segon lloc, va ser realment complicat aconseguir que contestés el major nombre possible d'alumnat i vaig haver de fer diverses crides a la participació, passant per les aules en moltes ocasions i animar l'alumnat a col·laborar. A continuació, vaig haver d'esforçar-me per destriar entre els qüestionaris ben contestats (complets) i els que no estaven contestats adequadament (incomplets o amb respostes "poc serioses", algunes de les quals, finalment, vaig haver d'invalidar).

Sigui com sigui, totes aquestes dificultats, tant si les he pogut superar com si no, han suposat per a mi l'oportunitat d'aprendre i trobar recursos i solucions sovint inesperats.

## **I.6 Agraïments**

En primer lloc, m'agradaria agrair el temps i l'ajuda que m'ha dedicat la meva tutora de recerca, que m'ha guiat i aconsellat en tot moment al llarg de tot el treball.

En segon lloc, vull expressar el meu agraïment als tutors i tutores d'ESO que han col·laborat amb mi, animant el seu alumnat a participar en l'enquesta. També, vull donar les gràcies als meus companys i companyes de tot l'institut que han respost l'enquesta de manera seriosa i responsable, atès que són una part central del meu treball i sense la seva col·laboració no hagués estat possible la seva realització.

Finalment, m'agradaria donar les gràcies a aquells companys i companyes que de manera desinteressada m'han ajudat, proporcionant-me la seva opinió i visió sobre algunes de les qüestions abordades pel meu treball.



## II. MARC TEÒRIC

### II.1. El joc online

#### A. Definició

Definim videojocs online (JOL) aquells que es poden jugar a través d'Internet independentment de la plataforma usada. Pot tractar-se de videojocs multijugador, és a dir, jocs en els quals es juga amb altres persones, o de videojocs de navegador que es descarreguen des de la web i s'executen al navegador. N'hi ha de diferents tipus, però tots comparteixen les mateixes característiques bàsiques, es juga via internet i existeix l'oportunitat de jugar alhora amb milions de persones usuàries de tot el món.

#### B. Origen i evolució

Els jocs online s'han convertit en una activitat molt popular gràcies al fet que les connexions d'Internet de banda ampla s'han tornat més barates i, per tant, més accessibles. La seva història es remunta al 1969 i guanya popularitat entre 1970 i 1980, quan els sistemes de taulers d'anuncis es van tornar accessibles a tothom<sup>1</sup>.

Un sistema de tauler d'anunci era un sistema informàtic que executava un programari que permetia als usuaris connectar-se i iniciar sessió en el sistema amb un programa de terminal. Un cop iniciada la sessió, l'usuari podia jugar jocs en línia, en els quals diferents usuaris competeixen entre si. Aquests butlletins es van convertir en la primera base per als jocs multijugador.

Amb l'evolució de tecnologies d'Internet avançades com Flash i Java en la dècada dels 90, es va produir una explosió en l'ús d'Internet amb milions de nous llocs web sorgint a la World Wide Web. Aquests llocs van oferir grans oportunitats per a la computació interactiva i els jocs entre els usuaris d'Internet.

Tots aquests canvis van donar lloc a una revolució en el món dels jocs en línia a mesura que el nombre de joves usuaris d'Internet va créixer fent que la demanda de jocs en línia incrementés exponencialment.

Molts jocs en línia ofereixen serveis de subscripció, mentre que un bon nombre de serveis ofereix jocs gratuïts.

---

<sup>1</sup> La informació continguda en aquest apartat, ha estat extreta bàsicament de AAVV (19/11/2015). "Historia y evolución de los juegos online". *WannaBits.com*. Consultat 20 desembre 2019 des de <http://wannabits.com/2015/11/19/historia-y-evolucion-de-los-juegos-online/>

Diferents empreses han aprofitat les oportunitats que presenta el creixement dels jocs en línia mitjançant el desenvolupament d'una plataforma per als jugadors competitiu. Els jocs en línia han arribat a nivells tan alts de competitivitat, que fins i tot s'està considerant la possibilitat d'acceptar-se com a esport.

### C. Suports dels jocs online

Els jocs en línia es poden jugar en qualsevol aparell electrònic que tingui accés a internet i compleixi les característiques necessàries per jugar al videojoc elegit. Per tant, els jocs en línia es poden jugar a través del mòbil, la tauleta, l'ordinador i, fins i tot, les consoles que disposin de connexió a internet.

### D. Tipus de jocs online

Els jocs en línia se solen classificar en les tipologies següent:

**MMORPG:** Com bé indiquen les seves sigles en anglès "*Massively multiplayer online role-playing game*", es tracta de videojocs de rol massius en línia on persones de tot el món es poden connectar al mateix videojoc. Alguns exemples serien el *Tera* o el *World of Warcraft*.



Imatge 1: Exemple de MMORPG

**MOBA:** Acrònim de l'expressió en anglès "*Multiplayer Online Battle Arena*". Es tracta de un tipus de videojoc en línia que es desenvolupa en una sorra virtual on un nombre determinat de jugadors formen equip per vèncer l'altre equip i guanyar la partida. Alguns exemples de MOBA serien el *League of Legend* o el *DOTA*.



Imatge 2: Exemple de mapa de MOBA

**Shooter:** Gènere d'acció on el principal objectiu és disparar i matar enemics, generalment amb armes de foc. Dintre dels *shooters* hi ha una subclassificació on trobem els *shooters* en primera o tercera persona. Alguns exemples de shooter serien el joc *Counter strike* o el *Overwatch*.



Imatge 3: Exemple de Shooter

**Jocs de taula:** Jocs en línia on es juga un joc de taula de manera virtual. Un bon exemple d'aquest tipus de videojoc sèrie el póquer en línia.



Imatge 4: Exemple de joc de taula online

**Battle Royale:** Els videojocs de battle royale es juguen entre una gran quantitat de jugador@s individuals o una quantitat d'esquadrans petits (en general fins a quatre o cinc jugadors). A cada partida, l'objectiu és ser l'últim jugador o l'últim equip en peu havent eliminat tots els altres oponents.



Imatge 5: Exemple Battle Royale

**Els jocs online per a mòbil:** Els videojocs online per a mòbils són uns videojocs que es desenvolupen per jugar-se en telèfons mòbils, PDA, telèfons intel·ligents i dispositius mòbils. Això no inclou videojocs jugats en videoconsolles portàtils com la PlayStation Portable o la Nintendo DS. Hi ha molts tipus de jocs per a mòbil però en aquest cas només parlem dels jocs que es juguen via internet i que tenen la possibilitat de jugar en mode multijugador.



Imatge 6: Exemple de joc de mòbil online

## E. Jocs online més utilitzats

A continuació mostraré els jocs en línia més populars del món. La llista que he utilitzat de guia<sup>2</sup> és molt llarga i mostra alguns videojocs que no són en línia. Per tant, destacaré els 20 primers que pertanyen a la categoria de jocs en línia:

1. *CrossFire*: 650 milions de comptes registrats
2. *Dungeon Fighter Online*: 600 milions
3. *PlayerUnknown 's Battlegrounds*: 400 milions
4. *Fantasy Westward Journey*: 310 milions de comptes registrats.
5. *Audition Online*: 300 milions de comptes registrats
6. *Fortnite*: 250 milions de comptes registrats
7. *RuneScape*: 200 milions de comptes registrats
8. *The Legend of Mir 3*: 120 milions de comptes registrats
9. *League of Legends*: 100 milions (usuaris mensuals)
10. *World of Warcraft*: 100 milions de comptes registrats

## II.2 Els eSports o esports electrònics

### A. Definició

Els esports electrònics o eSports són competicions generalment de videojocs online on els jugadors professionals competeixen per suculents premis econòmics i prestigi internacional. Aquests esdeveniments suposen una gran publicitat per als jocs en qüestió. Actualment, més de 300 milions de persones segueixen de forma habitual els eSports; per exemple, la final del Mundial de League of Legends va arribar als 75 milions d'espectadors el 2017 i més de 200 milions el 2018.

### B. Història

L'inici de les competicions de videojocs, es remunta a 1972, any en què va tenir lloc el primer campionat de videojocs del qual es té constància en l'actualitat. En concret, va

---

<sup>2</sup> La informació continguda en aquest apartat, ha estat extreta bàsicament d'Álvaro Guiñón (5/8/2018). "Más de 200 millones de espectadores vieron la final del Mundial de LoL". *As.MeSports*. Consultat 20 novembre 2019, des de [https://esports.as.com/worlds-2018/audiencia-espectadores-final-Mundial-LoL\\_0\\_1188181179.html](https://esports.as.com/worlds-2018/audiencia-espectadores-final-Mundial-LoL_0_1188181179.html)



tenir lloc el 19 d'octubre de 1972 a la Universitat de Stanford per al joc *Spacewar*. En aquest esdeveniment van participar els estudiants de Stanford i el premi va ser una subscripció anual a la revista *Rolling Stone*, i Bruce Baugmant va ser el guanyador del torneig.

Després d'això, 8 anys després, el 1980 la companyia Atari va arribar a reunir més de 10.000 jugadors per participar en el Space Invaders Championship a Nova York. La guanyadora, primera persona a conquerir un torneig nacional de videojocs, va ser Rebecca Heineman, que més tard va tenir una gran carrera com a programadora. També, el 1980, Walter Day va crear una organització encarregada de registrar les puntuacions més altes, anomenada Twin Galaxies. L'organització es va dedicar a ajudar a promoure els videojocs. El 1983 es va crear l'Equip Nacional d'Estats Units de videojocs. L'equip va participar en competències com el torneig de Vídeo Game Masters.

En paral·lel a això, durant els anys 80, els jugadors de videojocs i els tornejos van començar a publicitar-se en revistes populars com *Life* i *Time*. Així, comencen a aparèixer les primeres figures de jocs d'Arcade i entre els més reconeguts hi ha el jugador Billy Mitchell. A més, durant aquest període es van transmetre per televisió esdeveniments d'eSports, com ara el programa Starcade, el qual es va dur a terme entre 1982 i 1984.

Entre el 8 i l'11 de març de 1990 la companyia de Super Mario i The Legend of Zelda va celebrar el primer Nintendo World Championship. Es va realitzar en 29 ciutats dels Estats Units amb els jocs *Super Mario Bros*, *Tetris* i *Rad Racer*. A l'altra punta del globus, a Corea del Sud, triomfava Starcraft, el RTS (sigles en anglès de *real-time strategy*) de ciència ficció de Blizzard. Aquest país va ser el primer a professionalitzar les competicions d'eSports. Se'ls va donar tractament d'"atletes" als jugadors i jugadores, i les partides van començar a retransmetre's per televisió. També van sorgir els primers clubs, empreses patrocinadores i sindicats de jugador@s.

A Occident, va ser a principis d'aquest segle quan van néixer companyies com Electronic Sports League (ESL) i Major League Gaming (MLG), que van començar a promoure tornejos tant en ubicacions físiques com en línia. Les primeres retransmissions de esports per televisió a Nord-Amèrica van veure la llum el 2006 i 2007 amb el videojoc *Halo 2*.

*League of Legends* s'ha convertit en el eSport més popular, però n'hi ha moltíssims altres. Des de shooters (*Counter Strike*, *Call of Duty*, *Overwatch*, etc.), joc de cartes

(*Hearthstone*), per a mòbils (*Clash Royale*) o d'allò més originals (com *Rocket League*). Avui dia, els eSports mouen milions al voltant del planeta, i són un negoci en auge. Als 90, els jugadors i jugadores ja rebien el tracte d'atletes en àmbits especialitzats. L'any 2000 el Ministeri de Cultura del país asiàtic va regular els eSports, fet que suposar un gran impuls per al sector. Actualment, Corea del Sud compta amb diversos canals dedicats a les competicions de videojocs.

### C. Jocs electrònics com a ofici

El món dels videojocs s'ha desenvolupat molt en els últims anys i treballar de “gamer” professional ja és una opció viable per a les persones amants dels videojocs que estiguin disposades a dedicar-se completament a jugar per guanyar.

A l'altre costat de les pantalles, els jugadors i jugadores professionals, joves d'entre 18 i 26 anys en la majoria de casos, dediquen els seus dies a preparar-se per aconseguir rendir al màxim. Els i les professionals dels eSports dediquen entre nou i onze hores diàries per a preparar-se física i psicològicament per a poder arribar a ser els i les millors. Hores de gimnàs, formació tàctica, planificació d'estratègies, sessions de «mindfulness» i una alimentació saludable: la rutina que segueixen els «gamers» no és tan diferent de la que porten a terme els esportistes professionals.

### D. És accessible per a tothom?

Cada vegada més es pot observar com els eSports emplen estadis sencers de fanàtics que busquen seguir de prop els seus jugadors preferits. Però ser jugador o jugadora professional és accessible per a tothom? A simple vista sembla realment complicat, ja que les hores necessàries i la dedicació imprescindible per a poder arribar al cim sembla exagerat.



Imatge 7: eSports (SKT)

Què passa quan, a més a més, la societat no hi veu un lloc per a tu en aquest entorn? Doncs, aquest és el cas de moltes jugadores, "streamers" i dones que es volen dedicar a qualsevol àmbit relacionat amb el món dels videojocs.

La falta d'interès de les noies en aquest sector no és la causa de la menor participació femenina en aquest sector. *Play The Game*, agència de màrqueting i comunicació en esports i videojocs, va revelar que un 44% dels jugadors espanyols eren dones. Una xifra força alta si la comparem amb la seva representació a nivell professional<sup>3</sup>.

Hi ha diferents factors que influeixen en el fet que, encara que moltes dones estiguin interessades en aquest sector, molt poques arribin a destacar o fer-se visibles. Un dels factors que realment resulta preocupant és l'assetjament que moltes jugadores professionals pateixen de part de desconeguts en molts casos o, fins i tot, de companys que es dediquen al mateix. Un exemple molt clar, és el de la famosa jugadora del CS:GO Aidy García, la qual va haver d'escoltar d'un company d'equip la següent frase:

*"He trabajado con un montón de mujeres, pero para mí, siempre y para toda la vida, me vale más un hombre que una mujer".*

Un altre problema és el ciber-assetjament per part de persones desconegudes que, protegides per l'anonimat que ofereix internet, critiquen de manera indiscriminada les noies que intenten participar en aquest sector, només pel fet de ser noies. A part del ciberassetjament, també podem observar una gran diferència a nivell econòmic. Es dona el cas que els premis en un mateix torneig varien segons si les guanyadores són dones o homes. Aidy García també ens proporciona un exemple claríssim d'aquesta diferència abismal, explicant que en un torneig a París el premi màxim per a elles era de 4.000 euros, mentre que per a ells era de 20.000 euros. A més a més EsportsBets va realitzar un estudi que revela que dels 500 millors jugadors de la indústria, les dones guanyen una mitjana de 2.600 euros mentre que la mitjana de guanys dels homes és de 360.000 euros.

Sembla que cada vegada s'intenta canviar el rumb en el sector dels videojocs però els canvis són lents i queda un llarg camí a recórrer.

## II.3. Els estereotips de gènere

### A. Definició

Com bé explica Celia Rodríguez Ruiz, especialista en pedagogia i psicologia infantil i juvenil, els estereotips de gènere s'inculquen de manera inconscient des del naixement. Són idees preconcebudes, heretades d'un model social antiquat, que determinen la vida dels nens i nenes en funció del seu sexe. Un estereotip és una creença que atribueix

---

<sup>3</sup> B. Jimeno (22/8/2018). "Las mujeres en los eSports: así está el juego". *Lenovo*. Consultat 20 agost 2019, des de <https://www.bloglenovo.es/las-mujeres-en-los-esports-asi-esta-el-juego/>

característiques específiques als membres d'un grup, generalment de manera arbitrària, basant-se en idees compartides i, encara que sense cap base, comunament acceptades. Els estereotips de gènere fan referència a aquelles creences arrelades fortament en la societat sobre com són, o com han de ser, les dones i els homes. Són creences que dicten els rols que els homes i dones han d'exercir en la societat a la qual pertanyen. Un problema que pot començar des que neixen, fins i tot amb el arquetípic nen de blau, nena de rosa.<sup>4</sup>

## B. Estereotips de gènere als videojocs en relació a la imatge

Segons exposa l'estudi *La diferència sexual en el anàlisis de los videojuegos* (2005: 342-343), els estereotips de gènere que apareixen respecte a la imatge de la dona en els videojocs més populars són els següents:

- ✓ La síndrome de Wonder Brag: La majoria de les figures femenines que apareixen en els videojocs més populars porten un sobrenatural Wonder Brag. El que és excepcional en la naturalesa, resulta habitual i imprescindible en la realitat virtual. Poc vestides, o més aviat, seminues, amb vestits escassíssims de tela, amb exagerats pits i culs i unes corbes que presenten un cos tan escultural segons els patrons masculins com a irreal, entre l'armament que porten.
- ✓ L'eterna adolescent: Es recorre a la imatge adolescent a vegades infantil de la dona, amb la intenció de transmetre innocència i necessitat de protecció.

Altres són estereotips que, havent estat criticats en els videojocs tradicionals, ara reapareixen amb altres "vestidures":

- ✓ La síndrome King-Kong: Inquiets i curiosos antropòlegs, amants de l'art, van presentar fa alguns anys proves concloents que era impossible que el famós simi penjat del Empire State pogués segurament tenir-se en peus donada la seva estructura anatòmica, perquè contradeia els postulats bàsics de les lleis físiques. Doncs bé, si realitzéssim la prova de King-Kong a la majoria de les heroïnes dels videojocs amb uns pits tan enormes, una cintura tan estreta i unes cames tan "esveltes i estilitzades" que, de tan primes, tradueixen certa sensació d'imminent fractura en un dels molts i contundents cops marcial, semblaria que en qualsevol moment estiguessin a punt de partir-se pel mig.
- Així, segons s'argumenta a l'esmentat estudi, si el fet es quedés en el món virtual,

---

<sup>4</sup> Informació extreta de Rodríguez, C. (2015). "Estereotipos de genero". *Revista de salud y bienestar*. Consultat el 20 desembre 2019 des de <https://www.webconsultas.com/bebes-y-ninos/psicologia-infantil/estereotipos-de-genero>.



es podria qüestionar com a irreal el model que s'intenta transmetre i el que suposa valorar a la dona en funció de la imatge física. Però les Lara Croft comencen a irrompre en el món real d'una forma contundent, i la ciber-heroïna ja és un patró de bellesa venuda com a desitjable. Obtenir una figura que se li assembli pot conduir o potenciar la recerca d'aquest model estètic per vies perilloses (com la cirurgia i els seus implants) o unes altres vies, amb un alt cost dissociatiu, emocional i físic, com l'anorèxia o la bulímia.

- ✓ El patró wasp (white-anglo-saxon-protestant<sup>5</sup>): Els estereotips de bellesa que apareixen en els videojocs més populars mantenen una preferència generalitzada pel patró caucàsic-occidental de bellesa (dona alta, blanca, maca i prima). Resulta significatiu que, tot i que molts dels dissenyadors i dissenyadores de videojocs siguin d'origen asiàtic, el patró racial que reproduïen és eminentment occidental. Atès que el mercat mana, i el consum fonamental és l'occidental, es distorsiona qualsevol altre tipus d'imatge perquè s'assembli al més possible al model wasp.
- ✓ El sorgiment d'una nova imatge andrògina: La dificultat per a determinar el sexe és la solució a la qual han recorregut els nous videojocs a l'hora de crear els seus personatges. Homes amb trets femenins difusos o dones amb certs trets masculins, on el patró masculí es barreja amb la bellesa "suau" del femení i el patró femení, per contra, assumeix la quota de rudesia que deixen entreveure els actuals videojocs. És la resposta a les recents crítiques que han sorgit sobre l'exagerat sexisme que presenten bona part dels videojocs.

Segons comenten els i les autors de la investigació (2005:343), el problema és que les solucions al sexisme no han de passar per desdibuixar la feminitat de les dones, i molt menys compensant-la amb atributs de la cultura mascle.

### **C. Estereotips de gènere als videojocs en relació als rols**

Segons les conclusions exposades a *La diferència sexual en el anàlisi de los videojuegos* (2005: 352), els personatges femenins apareixen habitualment en tres claus estereotipades i estereotipants:

- ✓ Model masoquista: Dones passives i submises, que són víctimes (com ara Jill

---

<sup>5</sup> Acrònim en anglès que s'usa com a terme informal, inicialment descriptiu d'un grup social tancat d'estatunidencs d'elevada posició social, descendents de britànics i de religió protestant que històricament ha ostentat el poder social i econòmic als EEUU.

Valentine de *Resident Evil*), que han de ser rescatades (com la princesa Peach de *Super Mario Bros*), que estan en segon pla, i que complementen a l'home (la funció de la qual està al servei de l'home (com a *Vice City*), amb una imatge fràgil i dolorosa (com a *Silent Hill*). Són pacients i aguanten (per exemple, Kairi de *Kingdom Hearts*), però viuen i moren en funció dels homes.

- ✓ Model sàdic: Dones que reproduïxen l'arquetip viril, es comporten com a homes (*Mortal Kombat* o *Tekken*) però amb atributs físics exagerats (*Lara Croft*, *Dead or Alive*). Fins i tot en aquests casos, la seva funció està al servei dels homes utilitzant els seus encants (com ara Natasha Nikochevski de *Comandos*).
- ✓ Model Barbie: Dones consumistes, superficials, decoratives, centrades en la imatge i l'aparença (Bratz, Barbie). Reproduïxen els estereotips més tradicionals sobre les dones i són els denominats videojocs rosa que van sorgir per a atreure a les noies al mercat dels videojocs.

Segons l'estudi esmentat, aquest model de videojoc "rosa" ajuda a mantenir sistemàticament un estereotip, superat als anys 70, però que sembla tornar a renéixer en món dels videojocs, potenciat pels interessos comercials que busquen en general una demanda diferenciada que augmenti les vendes. Segons Silvia Nieto (2003:12), els fabricants de joguines i les seves agències de publicitat, per exemple, segueixen entestats a usar la diferència de gènere com a eina de venda a tota costa, com si encara fóssim a 1935.

#### II.4. Estat de la qüestió

Són nombrosos i diversos els treballs que s'han realitzat sobre aquest tema. La majoria, però, estan enfocats als videojocs i no als jocs online. A més, a diferència de la meua recerca, no només es centren en els estereotips de gènere sinó que, en molts casos, abracen altres aspectes d'estudi com el racisme, la violència, o la possibilitat d'utilitzar els videojocs d'una manera més educativa.

La investigació que més s'aproxima als meus objectius i que s'ha consultat per a la confecció del marc teòric, és l'estudi publicat per l'Instituto de la Mujer, titulat *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*, on s'aborda tots els temes mencionats anteriorment, i que és el resultat d'una llarga investigació dirigida per E.J. Díez, que ha comptat amb la participació d'un nombrós grup de recerca. Aquest estudi

està articulat en diversos apartats: d'una banda, explica l'origen i evolució dels videojocs (des de 1940 fins a 2005, data de publicació d'aquesta obra), suports i tipus de videojocs, relació dels videojocs més populars; d'una altra, explica en què ha consistit el seu treball de camp, especificant els aspectes sobre els quals s'ha investigat: hàbits d'ús dels videojocs segons els sexe i percepcions de les persones usuàries sobre els videojocs y el sexisme; també conté l'anàlisi videogràfica de 45 videojocs; a continuació, exposa les conclusions obtingudes en relació a la capacitat d'estimulació de l'aprenentatge dels videojocs i el sexisme explícit i implícit que contenen; i per acabar, exposa un conjunt de propostes per fer un ús no sexista i coeducatiu dels videojocs.

Una altra anàlisi en aquesta línia és el treball de Rodrigo León Jariego i M<sup>a</sup> José López López, que porta per títol *Los adolescentes y los videojuegos*. En aquest treball s'estudia com afecten els videojocs al col·lectiu adolescent, és a dir, si afecten de manera positiva (desenvolupen millors reflexos, potencien l'aprenentatge...) o si afecten de manera negativa (afecten al seu rendiment acadèmic perjudicant-lo, afavoreixen i promouen conductes agressives, etc). Però es tracta d'una investigació on la perspectiva de gènere no és fonamental.

Un altre exemple d'estudi dels videojocs (aquest sí des de la perspectiva de gènere) seria l'article col·lectiu de J.L. Ortego, S. Urbina, B. Riera i S. Gibert ("El rol de la figura femenina en los videojuegos"), publicat en 2002, que analitza la relació entre videojocs i gènere. Per a això, en primer lloc es realitza una síntesi dels aspectes més rellevants relacionats amb el tema, revisant algunes de les conclusions allí exposades, considerant-les antiquades i massa reduccionistes dels rols de gènere.

En la mateixa línia i més recent (publicat al 2014), està l'estudi de María Rubio, anomenat *Videojuegos y género: Propuestas para una reapropiación eficaz del medio*. L'estudi d'aquest treball, com el nom indica, se centra en l'anàlisi específica dels estereotips de gènere en els videojocs i intenta demostrar com una reapropiació per part del feminisme del món dels videojocs pot contribuir a "l'alfabetització" digital de les nenes i noies i a la desaparició de la "bretxa" digital de gènere, qüestions directament relacionades amb la situació d'inferioritat de les dones en la societat tecnològica.

Amb tot, no he pogut localitzar cap estudi que analitzi aquests aspectes ja analitzats als videojocs, en els jocs online, que és el tema en el qual se centra el meu treball. Per tant, l'objectiu de la meua recerca serà transportar i adaptar els mètodes utilitzats en aquestes investigacions esmentades, per a poder fer el meu propi mètode i arribar a unes conclusions sobre l'assumpte en relació als jocs online.

### III. ANÀLISI I RESULTATS

#### III.1. ANÀLISI DELS JOCS ONLINE

Per tal de realitzar la meua investigació, m'he centrat en 5 jocs en línia, que constituïran la mostra a analitzar. El criteri de selecció pel qual he optat ha estat la popularitat dels jocs escollits i el seu grau d'assequibilitat, és a dir, si estaven al meu abast i si jo coneixia la seva dinàmica per ser-ne jugadora habitual.

A continuació apareix una fitxa tècnica i una petita explicació del funcionament de cada joc analitzat.

##### III.1.1. DESCRIPCIÓ DE LA MOSTRA A ANALITZAR

###### A. LEAGUE OF LEGEND (LOL)

Desenvolupador	Riot Games
Distribuïdor	Riot Games
Llançament	10/27/09
Gènere	MOBA i altres jocs multijugador
Classificació	PEGI 12
Plataforma	Ordinador
Format	Distribució Digital



Imatge 8. Caràtula de *League of Legends*

###### DESCRIPCIÓ

El joc consta de 3 modes actuals de joc en execució: La Grieta del invocador<sup>6</sup>, El Bosque retorcido i El Abismo de los lamentos. El joc s'organitza en equips que competeixen en partides, que duren entre 20 i 60 minuts de mitjana. En cada mode de joc,

<sup>6</sup> A l'explicació del desenvolupament i normes del joc apareixeran diverses expressions en castellà, atès que la versió que he analitzat està en aquesta llengua. De fet, no em consta que cap dels cinc jocs analitzats tingui versió en català. Una altra qüestió, que depassa els límits i pretensions de la meua investigació, és el fet que els i les jugadores d'aquest tipus de joc mai usen expressions en català relatives a elements del joc, sinó exclusivament en castellà i, ocasionalment, en anglès (tot i que siguin persones catalano-parlants).

els equips treballen junts per aconseguir la victòria, formant equips de 5, en el cas de La Grieta del Invocador i El Abismo de los Lamentos, i en equips de 3, en el Bosque Retorcido. L'objectiu és destruir l'estructura central (anomenada Nexo) en la base de l'equip enemic, després de passar per alt una línia d'estructures defensives anomenades Torretas. En tots els modes de joc, els i les jugadores controlen personatges anomenats «campeones», elegits o assignats en cada partida, que tenen un conjunt d'habilitats úniques, amb els quals jugaran tota la partida fins a la conclusió.

## B. THE EXILED REALM OF ARBOREA (TERA)

Desenvolupador	Bluehole Studio
Distribuïdor	Naver Atari Ubisoft
Llançament	Corea del sud i Japó: 25/1/11 Estats Units: 1/5/12 Unió Europea: 3/5/12 Rússia: 26/2/15
Gènere	MMORPG
Classificació	PEGI 12
Plataforma	Web oficial, Steam i PS4
Format	Distribució Digital i DVD

## DESCRIPCIÓ

És un videojoc de rol multi jugador massiu en línia o MMORPG en 3D amb temàtica de fantasia. En aquest videojoc cada jugador/a crea el seu personatge elegint entre les diferents races i classes que existeixen. El joc té la seva història, on s'explica com es crea el món de Tera i la causa per la qual es lluita. L'objectiu del joc és vèncer uns enemics anomenats "Argon" mentre es va avançant en diferents missions, ajudant altres persones durant el viatge i conquerint masmorres per tal d'aconseguir millorar l'armament del jugador/a i augmentar el nivell.



Imatge 9. Caràtula de TERA



**C. OVERWATCH**

Desenvolupador	Blizzard Entertainment
Distribuïdor	Blizzard Entertainment
Llançament	24 de maig de 2016
Gènere	FPS (First-person shooter )
Classificació	PEGI 16
Plataforma	PlayStation 4 Xbox One Microsoft Windows
Format	Distribució Digital i DVD

**DESCRIPCIÓ**

*Overwatch* organitza el joc a través d'equips de sis persones, cadascuna de les quals tria un dels diversos herois/heroïnes disponibles, amb moviments i habilitats úniques. Els herois i heroïnes es divideixen en tres classes: Dany, Tanc i Suport.

Els jugadors i jugadores de cada equip treballen col·laborativament per atacar i defensar diversos punts de control o per atacar i defensar "càrregues" (objectius mòbils que es mouen al voltant del mapa). En acabar la partida, els jugadors acumulen punts, que els atorguen recompenses estètiques (que permeten "customitzar" la imatge de l'heroi/heroïna), però que no afecten al desenvolupament del joc; és a dir, no donen avantatges en la partida.



Imatge 10. Caràtula d'Overwatch

**D. BLADE & SOUL**

Desenvolupador	Team Bloodlust
Distribuïdor	NCsoft
Llançament	30 de juny 2012
Gènere	MMORPG
Classificació	PEGI 12
Plataforma	Microsoft Windows
Format	Descàrrega

**DESCRIPCIÓ**

*Blade & Soul*, igual que *TERA* (joc online esmentat anteriorment), és un MMORPG on cada jugador/a crea el seu propi avatar, triant entre diferents races i classes. També té temàtica de fantasia i s'avança a través d'una història i diferents masmorres per salvar el món i millorar l'armament de cada jugador/a.



Imatge 11. Caràtula de Blade &amp; Soul

**E. MOBILE LEGENDS BANG BANG**

Desenvolupador	Moonton
Distribuïdor	Moonton
Llançament	11 de juliol 2016
Gènere	MOBA
Classificació	PEGI 12
Plataforma	IOS I Android
Format	Descàrrega



Imatge 12. Caràtula de Mobile Legends Bang Bang

## DESCRIPCIÓ

És un MOBA (5 vs 5) dissenyat per a telèfons mòbils<sup>7</sup>. Els dos equips contraris lluiten per assolir i destruir la base de l'enemic mentre defensen la seva pròpia base. Els personatges més febles controlats per ordinador, anomenats "minions", es generen a les bases de l'equip i segueixen els tres carrils fins a la base de l'equip oposat, lluitant contra enemics i torretes. A cada equip, hi ha cinc jugadors que controlen cada un, un avatar anomenat heroi. Aquests es poden agrupar en 6 papers diferents, Marksman, Assassin, Mage, Support, Fighter i Tank.

### III.2. METODOLOGIA D'ANÀLISI

Per tal de fer l'anàlisi dels 5 videojocs escollits, he fet l'estudi de 287 personatges a partir d'un seguit de paràmetres d'anàlisi, que són els que segueixen:

1. Nom i joc al qual pertanyen
2. Sexe: s'ha distingit entre personatges masculins (H) i femenins (D), tant en el cas dels monstres o com dels humans.
3. Raça: s'ha distingit entre raça negra (N), blanca (B), oriental (O) o mulata (M).




---

<sup>7</sup> Com ja s'ha comentat al marc teòric, MOBA són les sigles en anglès "*Multiplayer Online Battle Arena*", és a dir, Arena de Combat Multijugador Online.







R. BLANCA	R. NEGRA	R. ORIENTAL	R. MULATA
			
Taric <i>League of Legends</i>	Ekk <i>League of Legends</i>	Kagura <i>Mobile Legends</i>	Symmetra <i>Overwatch</i>


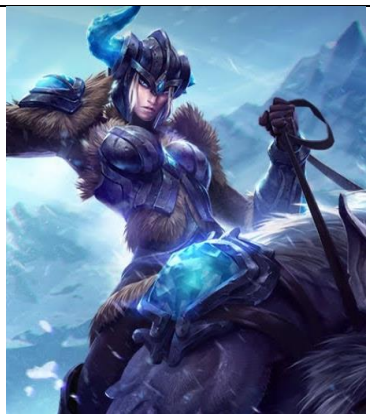

4. Característiques físiques generals (COS 1): en aquest paràmetre s'ha distingit entre éssers humans (H), monstres (M) i personatges fantàstics (F). Entenem per personatges fantàstics aquells que tenen característiques humanes, tot i tenir també alguns trets habituals de monstres o animals en la majoria de casos; i entenem per monstres, aquells personatges que no guarden cap semblança amb un ésser humà.

HUMA	MONSTRE	PERS. FANTÀSTIC
		
Jinsoyun <i>Blade &amp; Soul</i>	Renekton <i>League of Legends</i>	Ahri <i>League of Legends</i>

5. Característiques físiques específiques (COS 2). S'ha distingit les categories següents: adult/a sexy (AS), adult/a normal (AN), infantil sexy (IS), infantil normal<sup>8</sup> (IN) i no humà (monstre) (M).

Adult/a sexy	Adult/a normal	Infantil sexy	Infantil normal
			
Hanabi <i>Mobile Legends</i>	McCree <i>Overwatch</i>	Raça Elin <i>TERA</i>	Harith <i>Mobile Legends</i>

6. Vestuari: he analitzat si la roba dels personatges era adequada per a exercir el rol que els caracteritza; en aquest sentit, he distingit dues categories: sexy (S) o normal (N); en el cas que el personatge sigui un monstre i, per tant, no duu roba, ho senyallem amb una M.

SEXY	NORMAL	MONSTRE
		
Carmilla <i>Mobile Legends</i>	Sejuani <i>League of Legends</i>	Vel'koz <i>League of Legends</i>

7. Rol en el joc. En aquest paràmetre he distingit 6 rols: assassí/-ina (A), mag/a (M), protector/a (P), tanc (TA), tirador/a (T) i lluitador/a (L) i he classificat els

<sup>8</sup> La categoria 'normal' s'entén per oposició a 'sexy'; un personatge que és catalogat d'infantil normal, és aquell que presenta uns trets físics que no ressalten ni promouen ni busquen l'atractiu sexual.

personatges tenint també en compte si assumien un únic rol (ÚNIC), dos rols (DOBLE) o tres rols (TRIPLE) i he especificat en concret quins eren.

	OPCIÓ	LLETRA
<b>COS 2</b>	ADULT/A S	AS
	ADULT/A N	AN
	INFANTIL N	IN
	INFANTIL S	IS
	NO HUMÀ	M
<b>COS 1</b>	HUMÀ	H
	MONSTRE	M
	FANTASIA	F
<b>VESTUARI</b>	SEXY	S
	SENSE VESTUARI	M
	NORMAL	N
<b>ROL</b>	PROTECCIÓ	P
	LLUITA	L
	ASSASSÍ/-INA	A
	MAG/A	M
	TIRADOR/A	T
	TANC	TA
<b>RAÇA</b>	BLANCA	B
	NEGRA	N
	MULATA	MU
	ORIENTAL	O
	MONSTRE	M
<b>TIPUS ROL</b>	ÚNIC	
	DOBLE	
	TRIPLE	
Taula 1. Classificació dels paràmetres i glossari		



Taula 2. Exemple d'anàlisi d'un personatge										
JOC	NOM	H-D	RAÇA	COS 1	COS 2	VESTUARI	TIPUS ROL	ROL1	ROL2	ROL3
LOL	LUX	D	B	H	AN	N	DOBLE	M	P	-



Imatge 12. Imatge del personatge Lux, pertanyent al joc *LOL* i analitzat a la taula 2

### III.3. PARÀMETRES D'ANÀLISI. RESULTATS

#### PARÀMETRE 1. NOM DELS PERSONATGES I JOC AL QUAL PERTANYEN

De la mostra de 287 personatges, la majoria de personatges (146, quantitat que suposa un 51% del total) pertany al joc *League of Legends*; li segueix el grup de personatges associats al joc *Mobile Legends* amb un total de 92 herois i heroïnes, que constitueixen un 32%. A continuació li segueix el joc *Overwatch* amb 31 personatges, l'11% del total. Segueix el joc *TERA* amb 11 personatges, suposant un 4% del total. Per últim tenim el joc *Blade & Soul* amb 7 personatges, el 2% del total. En el cas de *TERA* i *Blade & Soul*, que són jocs del tipus MMORPG<sup>9</sup>, no hi ha un catàleg de personatges predeterminat sinó que cada jugador/a crea el seu propi avatar. Per tal de poder analitzar els videojocs

<sup>9</sup> De les sigles en anglès "*Massively multiplayer online role-playing game*", és a dir, joc de rol multijugador massiu en línia.

en qüestió només he analitzat l'avatar que proporciona el joc de base de cada raça i la seva versió masculina i femenina, si és que la raça té l'opció de triar el gènere, ja que, a vegades, tenen gènere únic.

Taula 3. Distribució de la mostra per jocs						
JOCS	LEAGUE OF LEGENDS	TERA	BLADE & SOUL	MOBILE LEGENDS	OVERWATCH	TOTAL
PERSONATGES	146	11	7	92	31	287
%	51	4	2	32	11	100

Pel que fa als noms d'aquests herois i heroïnes, destaca el fet que tots els noms són exclusius, és a dir, que no es repeteixen, excepció feta del nom Ashe, que es repeteix en els jocs *League of Legends* i *Mobile Legends*, i del nom Hanzo, que apareix al joc *Mobile Legends* i al joc *Overwatch*. A continuació apareix una relació de tots els noms (ordenats alfabèticament):

AATROX	EKKO	JOHNSON	NAMI	TAHM KENCH
AKAI	ELFO/A (RAÇA)	KADITA	NASUS	TALON
AKALI	ELIN (RAÇA)	KAGURA	NATALIA	TARIC
ALDOUS	ELISE	KAI'SA	NAUTILUS	TEEMO
ALICE	ESMERALDA	KAJA	NEEKO	TERIZLA
ALISTAR	ESTES	KALISTA	NIDALEE	THAMUZ
ALPHA	EUDORA	KARINA	NOCTURNE	THRESH
ALUCARD	EVELYNN	KARMA	NUNU	TIGREAL
AMAN (RAZA)	EZREAL	KARRIE	ODETTE	TORBJÖRN
AMAN (RAZA)	FANNY	KARTHUS	OLAF	TRACER
AMUMU	FARAMIS	KASSADIN	ORIANNA	TRISTANA
ANA	FIDDLESTICKS	KATARINA	ORISA	TRUNDLE
ANGELA	FIORA	KAYLE	ORNN	TRYNDAMERE
ANIVIA	FIZZ	KAYN	PANTHEON	TWISTED FATE
ANNIE	FRANCO	KENNEN	PHARAH	TWITCH
ARGUS	FREYA	KHA'ZIX	PHARSA	UDYR
ASHE	GALIO	KHUFRA	POPORI (RAÇA)	URANUS
ASHE	GANGPLANK	KIMMY	POPPY	URGOT
AURELION SOL	GAREN	KINDRED	PYKE	VALE

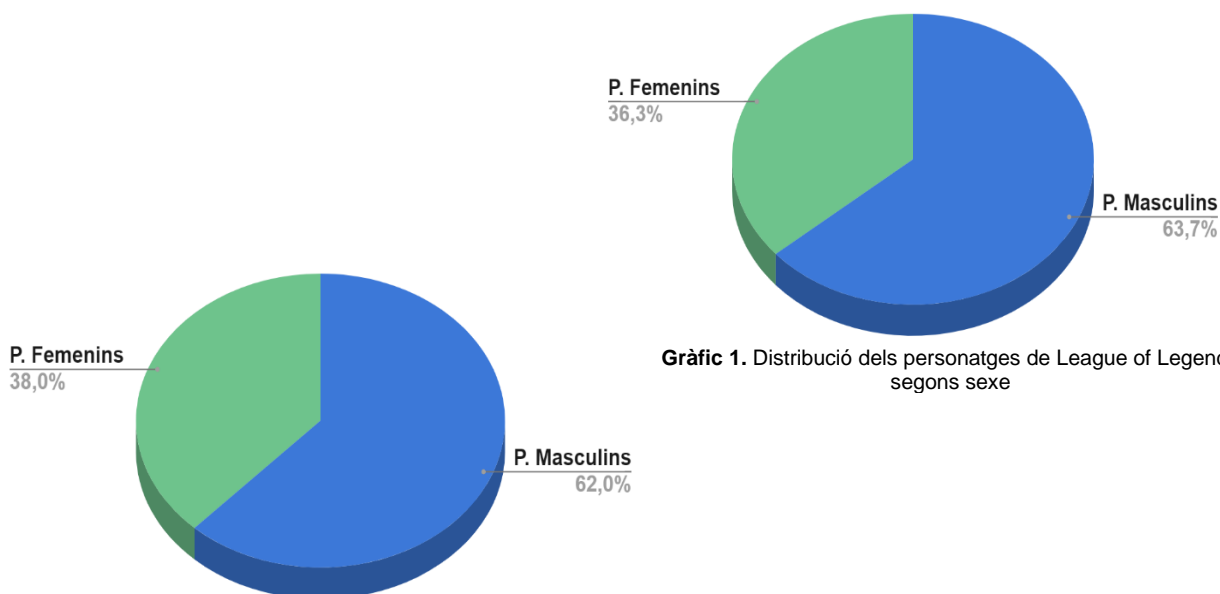
AURORA	GATOTKACA	KLED	QIYANA	VALIR
AZIR	GENJI	KOG'MAW	QUINN	VARUS
BADANG	GNAR	LANCELOT	RAFAELA	VAYNE
BANE	GON (RAÇA)	LAYLA	RAMMUS	VEL'KOZ
BAPTISTE	GORD	LEBLANC	REAPER	VEXANA
BARAKA (RAÇA)	GRAGAS	LEE SIN	REINHARDT	VI
BARDO	GRANGER	LEOMORD	REK'SAI	VIKTOR
BASTION	GRAVES	LEONA	RENEKTON	VLADIMIR
BAXIA	GROCK	LESLEY	RENGAR	VOLIBEAR
BELERICK	GUINEVERE	LING	RIVEN	WANWAN
BLITZCRANK	GUSION	LISSANDRA	ROADHOG	WARWICK
BRAND	HANABI	LOLITA	ROGER	WIDOWMAKER
BRAUM	HANZO	LUCIAN	RUBY	WINSTON
BRIGITTE	HANZO	LÚCIO	RUMBLE	WRECKING BALL
BRUNO	HARITH	LULU	RYZE	WUKONG
CAITLYN	HARLEY	LUNOX	SABER	X.BORG
CAMILLE	HAYABUSA	LUX	SEJUANI	XAYAH
CARMILLA	HECARIM	LYLIA	SELENA	XERATH
CASSIOPEIA	HEIMERDINGER	LYN (RAZA) D	SENNA	XIN ZHAO
CASTANIC (RAÇA)	HILDA	MAESTRO YI	SHEN	YI SUN-SHIN
CHANG'E	HUMÀ (RAÇA)	MALZAHAR	SIGMA	YUN(RAÇA)
CHO'GATH	HYLOS	MAOKAI	SILVANNA	YUUMI
CHOU	ILLAOI	MARTIS	SINGED	ZAC
CLAUDE	IRELIA	MASHA	SION	ZARYA
CLINT	IRITHEL	MCCREE	SIVIR	ZED
CORKI	IVERN	MEI	SKARNER	ZENYATTA
CYCLOPS	JANNA	MERCY	SOLDADO:76	ZHASK
D.VA	JARVAN IV	MINOTAUR	SOMBRA	ZIGGS
DARIUS	JAWHEAD	MINSITTHAR	SONA	ZILEAN
DIANA	JAX	MISS FORTUNE	SORAKA	ZILONG
DIGGIE	JAYCE	MIYA	SUN	ZOE
DOOMFIST	JHIN	MOIRA	SWAIN	ZYRA
DR.MUNDO	JIN(RAÇA)	MORDEKAISER	SYLAS	
DYRROTH	JINX	MOSKOV	SYNDRA	

## PARÀMETRE 2. SEXE/GÈNERE

Si dividim els 287 personatges per gèneres<sup>10</sup>, el grup més nombrós és el dels personatges masculins (176), que suposa el 61% del total, mentre que només un 39% del total (111) són personatges femenins, de manera que d'entrada el predomini és clarament masculí.

Taula 4. Distribució de la mostra per sexe			
SEXE	FEMENÍ	MASCULÍ	TOTAL
PERSONATGES	111	176	287
%	39	61	100

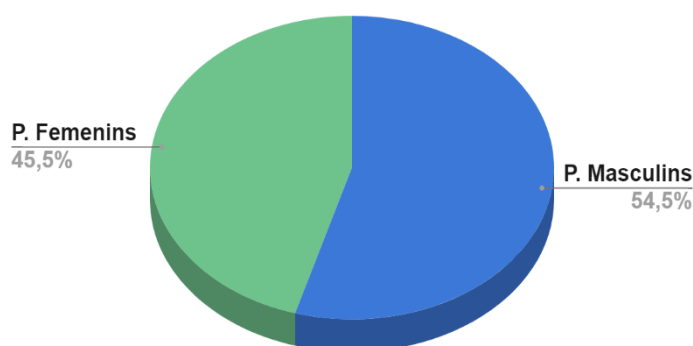
Si analitzem joc per joc, veiem que dels 146 personatges que conté el joc *League of Legends*, 93 són masculins (un 64%), mentre que els femenins només arriben al 36% del total (53).



<sup>10</sup> En la descripció dels personatges dels jocs analitzats parlaré de 'sexe' amb el significat de 'gènere', entès com a construcció cultural i no com a descripció biològica. En el cas dels personatges dels jocs això no pot ser d'altra manera, perquè els he catalogat com a masculins o femenins bàsicament per trets i característiques que no són pròpiament biològiques (genitals, distribució cromosòmica, hormonal, etc.), sinó culturals: vestimenta, cabells, aspecte en general, actitud, etc.

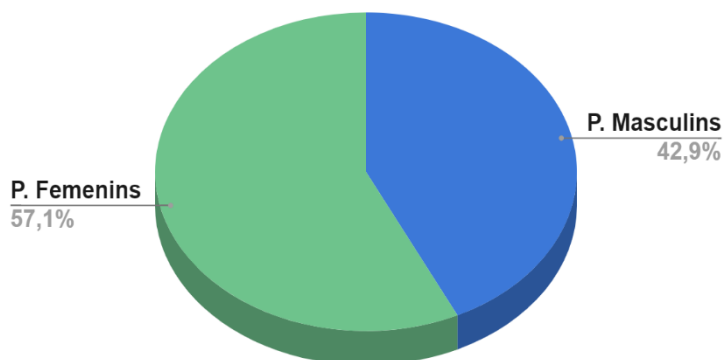
En el joc *Mobile Legends* hi ha 57 herois masculins de 92 personatges que hi ha en total. Això suposa el 62% del total. En el cas dels personatges femenins hi ha 35 heroïnes, un 38% del total.

En el cas de *TERA*, hi ha 7 races. Si sumem les possibilitats de triar un personatge masculí i un de femení el total seria d'11 personatges de base. A l'observar les dades, 6 races tenen la possibilitat de triar el sexe masculí mentre que només 5 tenen la possibilitat de triar el sexe femení. Això suposa que el 54,5% del total són homes i que el 45,5% del total són dones.



Gràfic 3. Distribució dels personatges de TERA segons sexe

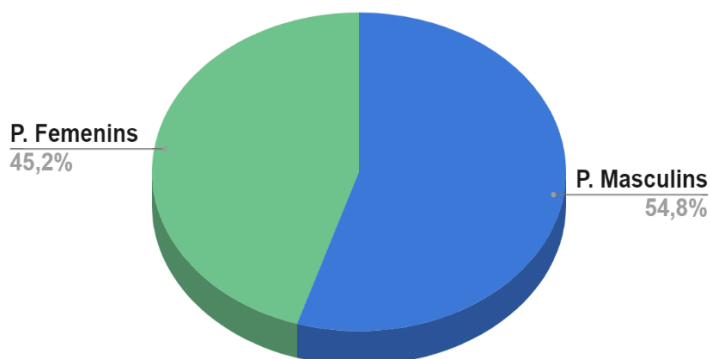
A continuació, en el *Blade & Soul* tenim 4 races. Com en el cas anterior, si sumem les possibilitats de triar un personatge de cada sexe, en total tenim 7 personatges base dels quals 4 són dones i 3 són homes. Si ho comparem amb el joc anterior, veiem que ara la proporció s'inverteix i el 57% de personatges base totals són personatges femenins mentre que 43% són masculins.



Gràfic 4. Distribució dels personatges de Blade & Soul segons sexe



Per últim tenim el joc *Overwatch* el qual conté 31 personatges en total. Del total hi ha 17 herois, un 55% del total. Per l'altra banda hi ha 14 heroïnes, un 45% del total.



**Gràfic 5.** Distribució dels personatges de Overwatch segons sexe

### PARÀMETRE 3. RAÇA

Pel que fa a la classificació dels personatges segons la raça, observem que en el grup dels humans<sup>11</sup>, mostra que està formada per 167 personatges, la raça hegemònica és la blanca, amb un 71% (118 herois-heroïnes). El següent grup més nombrós són els personatges que suposen un 17% (28), seguit de la raça mulata, que suposa només el 7,8% del total (13) i, per últim, la raça negra que suposa el 4,8% del total (8). Així doncs, es repeteix el patró racial dels videojocs, el cinema, etc., patró wasp que ja s'ha comentat al marc teòric, on el personatge dominant és home i de raça blanca.

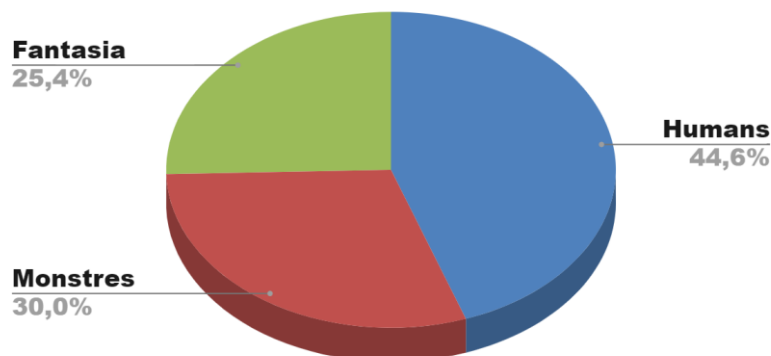
Si segreguem ara les dades per sexes, constatem que en el cas dels 118 personatges de raça blanca, la distribució és paritària: 50% per a cada sexe, distribució que es repeteix en el cas dels orientals (14/28). Amb la raça negra i mulata ja no passa el mateix. En el primer cas trobem que hi ha 6 nois negres (75%) i només 2 noies negres (25%), mentre que he recollit 9 noies mulates (69%) i només 4 nois d'aquesta raça (31%).

Taula 5. Distribució dels personatges per raça i sexe				
RAÇA	ORIENTAL	MULATA	BLANCA	NEGRA
NOIES	14	9	59	2
NOIS	14	4	59	6
TOTAL	28	13	118	8

<sup>11</sup> D'una mostra de 287 personatges, 120 (42%) pertanyen a la categoria 'monstre' i per tant no tenen raça.

#### PARÀMETRE 4. CARACTERÍSTIQUES FÍSQUES GENERALS

Els herois i heroïnes de categoria humana són 128, i constitueixen el grup més nombrós amb un 45% del total. Després trobem 86 monstres que suposen el 30% del total. Per últim tenim els personatges de fantasia amb 73 personatges, un 25% del total.



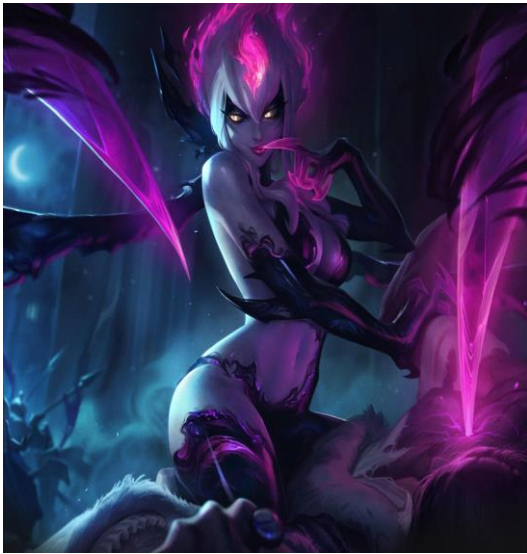
Gràfic 6: Característiques físiques generals

Si dividim la mostra per sexes i tenim en compte les tres categories (humans / monstres/ fantasia), observem que

- ✓ dels 128 personatges humans, hi ha 61 dones i 67 homes, que suposa, respectivament, un 48% i un 52% del total. Per tant, lleuger predomini masculí en la categoria humana;
- ✓ dels 86 monstres, només un 12% (10/86) són femenins, mentre que un 88% (76/86) són masculins, de manera que podem parlar de predomini aclaparador del tipus de monstre masculí;
- ✓ finalment, en la categoria de personatges de fantasia, detectem predomini ara sí del personatges femenins: dels 73 personatges de fantasia, un 55% són femenins (40/73), i un 45% són masculins (33/73).

Taula 6. Distribució per sexes (característiques físiques generals)			
CATEGORIES	FANTASIA	HUMANS	MONSTRES
FEMENINS	40	61	10
MASCULINS	33	67	76
TOTAL	73	128	86

## PARÀMETRE 5. CARACTERÍSTIQUES FÍSiques ESPECÍFIQUES



Imatge 13: Evelynn (Exemple dona sexy)

Abans d'exposar els resultats corresponents a aquest paràmetre, explicaré què he tingut en compte alhora de considerar si un personatge és sexy o normal. En el moment d'observar els diferents personatges en general, vaig veure que algunes noies (que després he catalogat com a sexys) tenien cossos exuberants (gran pits i malucs) i cintures desproporcionadament primes, a més de tenir (en la majoria de casos) rostres (llavis molsuts), vestuaris i postures seductores.



Imatge 14: Kayn (Exemple home sexy)

En el cas dels nois sexys, vaig veure que alguns tenien cossos musculats. Altres, tot i no presentar una musculatura exuberant, mostraven uns cossos més aviat atlètics i fibrosos, però complien altres trets que es podrien considerar "sexy", com per exemple exhibir el tors nu o portar roba ajustada que deixava entreveure una bona musculatura. També es donava el cas que aquest perfil de personatge masculí feia postures i gesticulacions agressives o posicions estàtiques i mirades desafiants amb una calma que denotava seguretat, altivesa o, fins i tot, superioritat.

A l'altre extrem, he tipificat com a personatges normals, és a dir, no sexys, els personatges que no mostren l'estàndard de cos atlètic que predomina en els videojocs. En el cas, dels nois/homes, aquests tenen cossos més diversos, ni exuberants ni musculats; i, pel que fa a les noies/dones, algunes apareixen realment musculades, aproximant-se més a la realitat, tenint en compte l'esforç físic que realitzen.



Imatge 15: Illaoi i Gragas (Exemple d'altres tipus de cos)



Imatge 16: Elin (Exemple noia infantil sexy)

Els personatges infantils mostren casos diferents. Si parlem dels infantils sexys, només vaig poder detectar-ne exemples en el cas dels personatges femenins. En la majoria de casos no mostren cossos tan exuberants com en el cas de les adultes sexys; en canvi, sí porten un vestuari realment provocador o amb voluntat seductora. Un cas molt clar seria el de la raça d'Elin del joc *TERA*. En aquest cas, les Elin apareixen representades com una raça exclusivament femenina amb cues i orelles d'animals que sempre tenen un aspecte infantil encara que, en la seva particular biografia, poden arribar a tenir centenars d'anys. Tot i això, les interaccions (manera de moure's, els balls, el

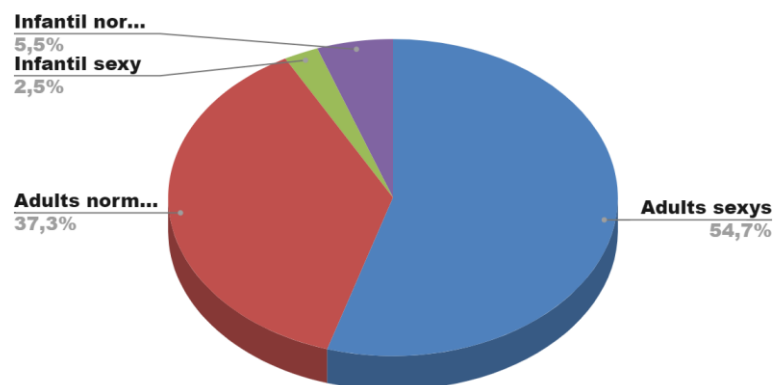
llenguatge gestual) d'aquesta raça en general és bàsicament infantil, mentre que la roba (com ja he comentat) és realment provocadora i sexy, potser a simple vista, l'únic indicador que fa pensar que realment no són menors.



Imatge 17: Nunu (nen) i Willump (Yeti)  
(Exemple de noi infantil)

Com ja he comentat, en el cas dels nois no he trobat cap cas d'infantil sexy. Dels personatges masculins infantils que he trobat, o bé eren adolescents que anaven vestits de forma casual o esportiva i sense cossos exageradament musculats, o bé eren un cas com les Elin, amb formes d'animals, però sense tenir cap aspecte amb intenció seductors, és a dir, eren nens amb roba infantil i personalitats innocents i curioses.

Si passem ara a analitzar característiques específiques dels personatges, a partir del seu aspecte físic, observem que el grup més nombrós és el dels adults sexys amb 110 personatges, que suposa el 38% del total. Després trobem els adults normals amb 75 personatges que suposen el 26% del total. A continuació hi ha els infantils normals amb 11 personatges, un 4% del total. També tenim els infantils sexy amb 5 personatges, un 2% del total (que ja hem dit que són exclusivament femenins). Per últim tenim, els monstres que, com ja he analitzat en l'apartat anterior de les característiques físiques generals, constitueixen el 30% restant.



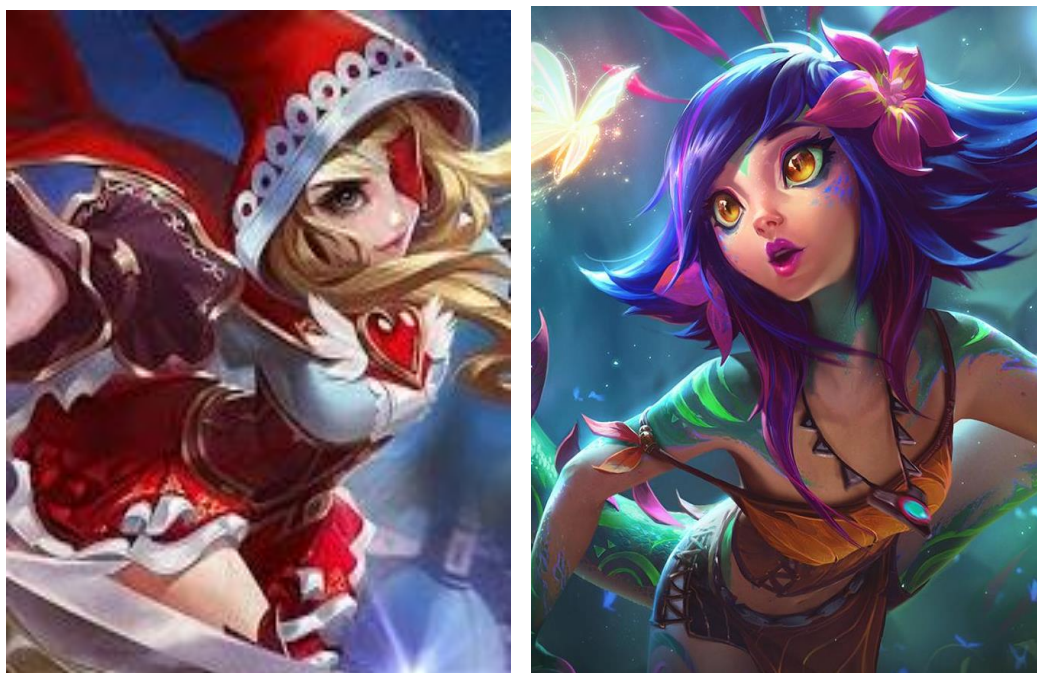
Gràfic 7: Característiques físiques generals



Si desagreguem les dades per sexes, observem que en la categoria d'adult/a sexy, predominen els personatges femenins, amb un 55% (60/110), enfront del 45% de personatges masculins (50/110). En canvi en la categoria d'adult/a normal, la proporció s'inverteix amb escreix: predominen els personatges masculins no sexys que arriben al 60% (45/75), mentre que els femenins no sexys només constitueixen el 40% (30/75).

Si analitzem ara la categoria de personatges d'aspecte infantil o infantilitzat, el predomini és clarament femení, tant si estan sexualitzats com si no: el 75% dels personatges infantilitzats són femenins (i això no és casual); i si tenim en compte la variable de sexualització observem a la taula següent que el 100% és femení:

Taula 7. Distribució dels personatges d'aspecte infantil			
	INFANTILS TOTAL	INFANTILS SEXUALITZATS <sup>12</sup>	INFANTILS NO SEXUALITZATS
femenins	12	5	7
masculins	4	0	4
TOTAL	16	5	11



Imatge 18: Ruby i Neeko (Tipus d'infantil sexy)

<sup>12</sup> En el cas dels personatges infantils sexys, podem definir dues situacions: els personatges femenins amb cos i personalitat d'adolescent o nena petita, però, en realitat adultes, ja que tenen centenars d'anys; i els personatges amb aspecte adolescent o infantil, sobre els quals no he aconseguit trobar l'edat concreta.

Dintre del grup de personatges femenins, si ens centrem en la categoria adulta, i descartem els 12 personatges infantils i els 9 que pertanyen al tipus monstre observem, tal com es pot veure a la taula 8, que dels 111 personatges femenins existents el 54% pertany al grup de les dones adultes sexys, és a dir, més de la meitat de personatges femenins estan sexualitzats.

Taula 8. Distribució dels personatges <b>femenins</b> segons el seu aspecte físic (sexualitzat/no sexualitzat)		
Tipologia segons aspecte	nombre	%
Adulta normal	30	27
Adulta sexy	60	54
Infantil normal	7	6
Infantil sexy	5	5
monstre	9	8
TOTAL	111	100

Ben diferent és, en canvi, la distribució, en el cas dels personatges masculins, tal i com es pot veure a la taula 9:

Taula 9. Distribució dels personatges <b>masculins</b> segons el seu aspecte físic (sexualitzat/no sexualitzat)		
Tipologia segons aspecte	nombre	%
Adult normal	45	26
Adult sexy	49	28
Infantil normal	5	3
Infantil sexy	0	0
monstre	76	43
TOTAL	175	100

En aquest cas podem observar que la diferencia entre adults sexys (28%) i adults normals (26%) no es tanta com en el cas de les dones (taula 8).

## PARÀMETRE 6. VESTUARI

De 287 personatges, 140, pràcticament la meitat (un 49%), podem dir que porten roba “adequada” per a l’acció que han de desenvolupar (atacar, lluitar, conquerir, córrer, etc).

Troblem però un grup de 77 personatges que porten roba que podríem considerar *sexy* (i poc adequada o funcional per a l’acció), grup que suposa un 27% del total.

També he constatat que hi ha un 24% de personatges (70/287) que no porten roba. Aquest cas correspon als monstres i, en algun cas molt concret, a personatges de fantasia. Aquest grup suposa el 24% del total.

Si desagreguem les dades per sexes, tenint en compte les categories de vestuari *sexy* i vestuari normal, obtenim resultats molt interessants.

Dels 77 personatges amb vestuari *sexy*, el 75% del total (58) són femenins mentre que només el 25% restant (19) és masculí. Així doncs, podem concloure que hi ha una majoria aclaparadora de dones amb vestuari *sexy* en comparació amb els homes.

Per l'altra banda, dels 140 personatges amb vestuari normal, 99 són homes (71%) mentre que només 41 són dones (29%). Com era d'esperar i coherent amb el resultat anterior, una extensa majoria de personatges masculins porten la roba adient per a l’acció, sense pretensions de seducció o atracció sexual.

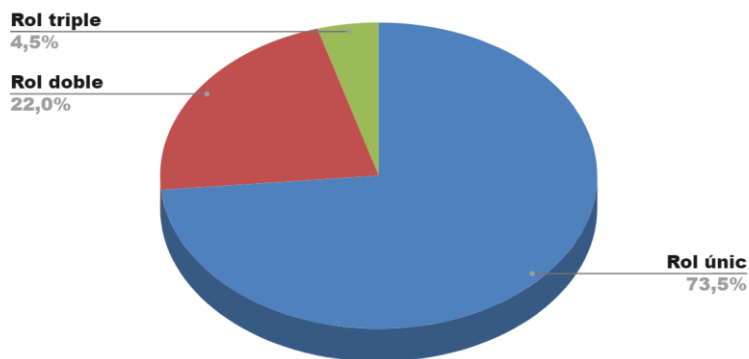
Taula 10. Distribució per sexes del vestuari		
CATEGORIES	ROBA SEXY	ROBA ADEQUADA
FEMENINS	58	41
MASCULINS	19	99
TOTAL	77	99

## PARÀMETRE 7. ROL

Per analitzar aquest paràmetre, primer he observat quants rols té cada personatge: únic, dobles o triples. Un rol doble o triple s’atribueix a un personatge que assumeix més d’un rol alhora. Per exemple, un mag/a-assassí/na seria un exemple de rol doble, ja que el personatge actua com a mag/a i assassí/na a la vegada.



Així, podem observar que 211 personatges (74%) exerceixen un rol únic, 63 personatges (22%) assumeixen rols dobles i 13 (5%) tenen rols triples.



Gràfic 8: Rol

Dels 211 rols únics, 80 (38%) són femenins i 131 (62%) són masculins. En el cas dels 63 rols dobles, 25 (40%) són femenins i 38 (60%) són masculins. Per últim dels 13 rols triples 6 (46%) són femenins i 7 (53%) són masculins.

Ara bé, si analitzem la tipologia dels rols de manera individual obtenim alguns resultats interessants. Recordem que les categories en què s'han tipificat els rols són 6: assassí/na, lluitador/a, mag/a, protector/a, tirador/a i tank:

- ✓ Dels 44 personatges assassins/assassines, 17 (39%) són femenins i 27 (61%) són masculins. Per tant, predomini masculí en el paper d'assassí i exterminador.
- ✓ Dels 90 personatges lluitadors/lluitadores, 21 (23%) són femenins i 69 (77%) són masculins. Novament, predomini aclaparador dels homes en l'activitat de lluita.
- ✓ Dels 80 personatges mags/magues 40 (50%) són femenins i 40 (50%) són masculins. En l'àmbit de la màgia, en canvi, la presència femenina i masculina està igualada.
- ✓ Dels 47 personatges protectors/protectores 27 (57%) són femenins i 22 (47%) són masculins. Significativament, en la tasca de protecció, predominen les dones, però seguides d'a prop pels homes.
- ✓ Dels 61 personatges tiradors/tiradores 31 (51%) són femenins i 30 (49%) són masculins. La mateixa tendència també s'observa en el cas de tasques d'habilitat com el tir, on tornen a predominar lleugerament les dones.
- ✓ Dels 52 personatges tanks 12 (23%) són femenins i 40 (77%) són masculins. Aquí, tornem a l'hegemonia masculina.

Taula 11. Distribució dels personatges segons rol i sexe						
ROLS	ASSASSÍ/NA	MAG/A	LLUITADOR/A	TANK	PROTECTOR/A	TIRADOR/A
FEMENINS	39%	50%	23%	23%	57%	51%
MASCULINS	61%	50%	77%	77%	47%	49%
TOTAL	44	80	90	52	47	61

## III.2. ANÀLISI DE LA COMUNITAT USUÀRIA DE JOL. RESULTATS DE L'ENQUESTA

### III.2.1. INTRODUCCIÓ

Per complementar el meu treball de recerca i conèixer a fons l'altra vessant del meu objecte d'investigació: els i les usuàries dels jocs online (qui són, quines són les seves rutines de joc, els seus costums, les seves opinions, etc.), vaig dissenyar una enquesta anònima, que vaig passar a tot l'alumnat del meu institut. Aquesta enquesta, dissenyada amb l'eina de formularis de google, està estructurada en dues parts:

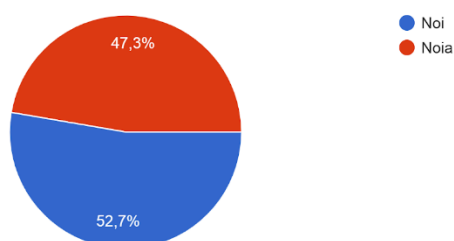
1. En la primera part, pregunto algunes dades personals com el sexe de l'individu, la seva edat, nacionalitat, curs, etc.
2. En la segona part, l'alumnat ha d'explicar les seves preferències i rutines de joc: si juga a videojocs o no, i si és el cas, amb quina freqüència ho fa, quins jocs són els seus preferits, amb qui juga, quantes hores, etc. Després continuo amb preguntes d'opinió, amb l'objectiu de saber fins a quin punt jugadors i jugadores són conscients de la desigualtat de gènere als videojocs.

### III.2.2. DESCRIPCIÓ DE LA POBLACIÓ ENQUESTADA

Com ja he esmentat abans, la primera part de l'enquesta correspon a les dades de l'alumnat. L'enquesta ha estat passada a tot l'alumnat de l'institut [REDACTED], i s'ha obtingut resposta de 243 alumnes. L'edat de l'alumnat enquestat oscil·la entre els 11 i els 23 anys, excepció feta d'un alumne de CFGS, de 34 anys. Les dades de la població enquestada apareixen reflectides a continuació en els gràfics 9, 10, 11, 12, 13 i 14.

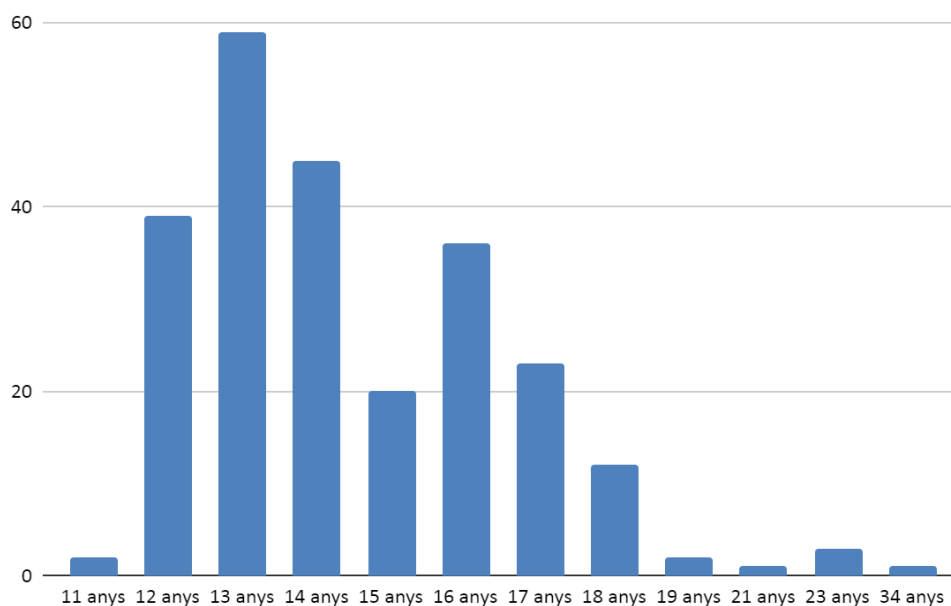
#### A. Sexe/gènere

Sexe/gènere  
243 respostes

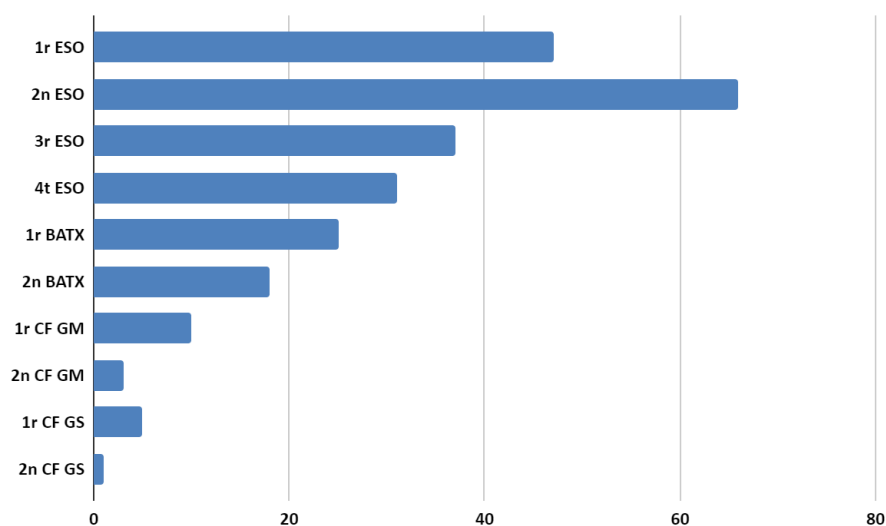


Gràfic 9: Distribució per sexes de la població enquestada

Al gràfic 9 podem observar que predominen les respostes dels nois amb un 53% del total, mentre que les noies suposen un 47%.

**B. Edat****Gràfic 10:** Distribució per edats de la població enquestada

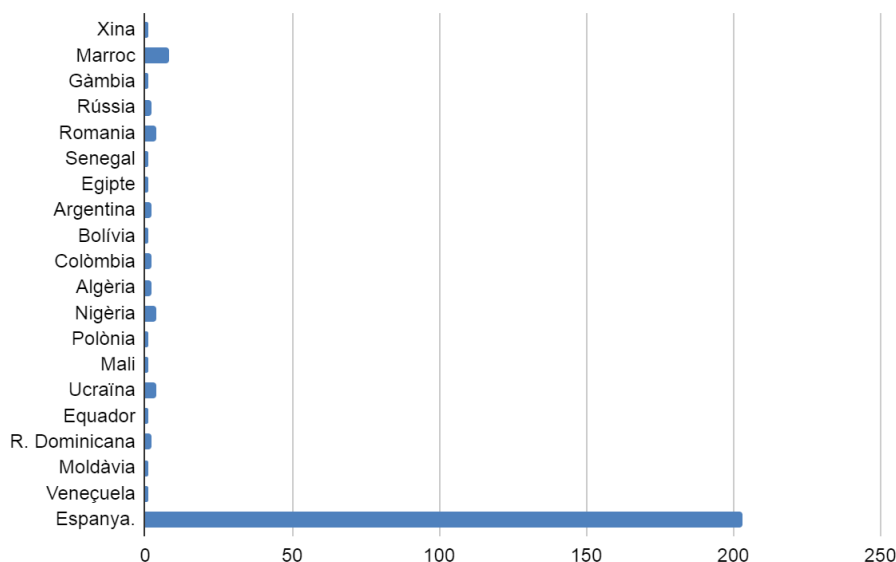
Com ja he esmentat anteriorment, l'edat de la població enquestada va dels 11 als 23 anys, més un informant de 34 anys. Els grups predominants són els de 13, 14 i 12 anys, que acaparen el 24,3%, 18,5% i 16,1%, respectivament, mentre que els grups menys representats són els de major edat (de 19 a 34).

**C. Curs****Gràfic 11:** Distribució de la població enquestada per cursos

Si relacionem les dades relatives a l'edat amb les del curs al qual pertany la mostra analitzada, veiem que el grup més representat correspon a 2n d'ESO amb el 27,2% de

les respostes (66/243), seguit del de 1r d'ESO amb el 19,3% (47/243) i el de 3r d'ESO amb el 15,2%. La participació disminueix a Batxillerat i, sobre tot, al nivell de cicles formatius, que han participat de forma molt poc representativa.

#### D. Nacionalitat



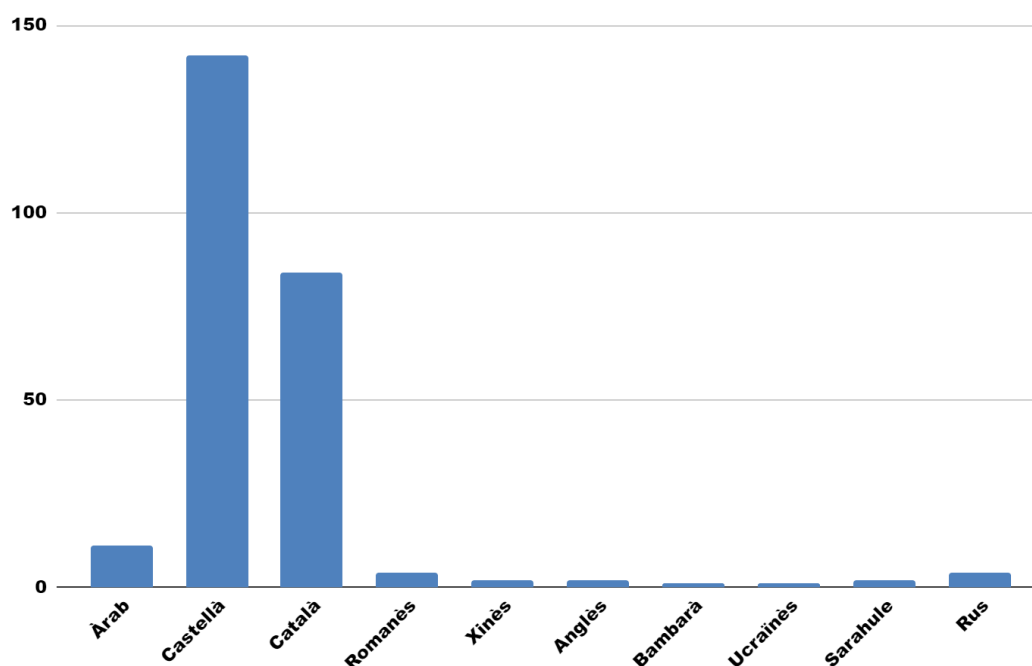
**Gràfic 12:** Distribució de la població enquestada per nacionalitat

Com podem observar al gràfic corresponent, la població que predomina és l'espanyola amb el 83,5% (203/243). Encara així, hi ha una gran varietat de nacionalitats com bé s'observa al gràfic. Altres nacionalitats de la població enquestada són les següents: Xina 0,4% (1/243), Marroc 3,3% (8/243), Gàmbia 0,4% (1/243), Rússia 0,8% (2/243), Romania 1,7% (4/243), Senegal 0,4% (1/243), Egipte 0,4% (1/243), Argentina 0,8% (2/243), Bolívia 0,4% (1/243), Colòmbia 0,8% (2/243), Algèria 0,8% (2/243), Nigèria 1,7% (4/243), Polònia 0,4% (1/243), Mali 0,4% (1/243), Ucraïna 1,7% (4/243), Equador 0,4% (1/243), R. Dominicana 0,8% (2/243), Moldàvia 0,4% (1/243), Veneçuela 0,4% (1/243).

#### E. Lloc de residència

Totes les persones enquestes viuen a Lleida i rodalies. Només s'han donat un parell de casos de residents a Balaguer i Fraga.



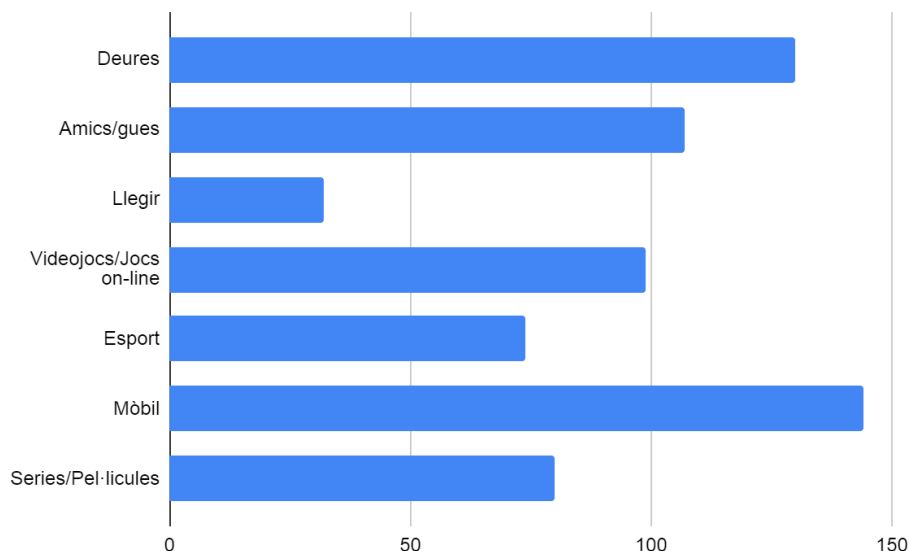
**F. Llengua habitual****Gràfic 13:** Distribució de la població enquestada per llengua parlada habitual

Com es pot observar al gràfic 13, segons ha manifestat l'alumnat enquestat, les llengües d'ús habitual són el castellà, amb el 56,1% (142/253), i el català amb un 33,2% (84/253). Entre les llengües minoritàries, la més representada és l'àrab amb 11 persones (4,3%). Després trobem el romanès i el rus, cadascun amb 4 persones un 1,6% del total. També tenim 2 respostes per a l'anglès, el xinès i el sarahule, amb un 0,8%, respectivament. Per acabar tenim 1 resposta per al bambara i l'ucraïnès (0,4%).

### III.2.3. RESULTATS DE L'ENQUESTA

#### A. Ocupació del temps lliure

#### Pregunta 6. En què ocupes preferentment el teu temps lliure?



**Gràfic 14:** Principals activitats d'entreteniment i lleure

A partir de la informació obtinguda de les 666 respostes en aquesta pregunta<sup>13</sup>, concloem que l'ocupació més habitual de l'alumnat en el seu temps lliure és, amb diferencia, el mòbil: un 60% d'informants s'entreté amb aquest aparell (144 casos). La següent opció més marcada són els deures: un 54,4% de l'alumnat afirma que dedica part del seu temps a fer deures (130 respostes). En tercer lloc, un 44,7% de les persones enquestades ocupa el temps d'oci sortint amb les seves amistats (107 casos). Jugar a videojocs o jocs online ocupa la quarta posició en el rànquing d'activitats de lleure elecció, amb un 41,4% de l'alumnat (99 respostes). Mirar sèries o pel·lícules està en cinquena posició amb 80 casos (un 33,5%). Només un 31% manifesta omplir el seu temps de lleure practicant esport (74 respostes) i un escàs 13,4% diu que llegir és una de les seves aficions (32 respostes).

Si segreguem les dades per sexe, com es pot veure a la taula 12, es pot concloure que:

1. No hi ha diferències significatives entre nois i noies en el cas de l'ús del mòbil com a forma d'entreteniment en el temps lliure (144), ja que 76 casos són de nois (53%) i 68 són de noies (47%).

<sup>13</sup> En aquesta pregunta es permetia escollir més d'una opció.

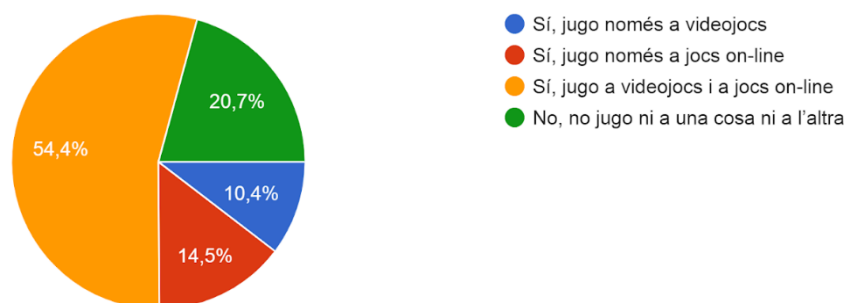
2. Tampoc n'hi ha en el cas de fer els **deures** com a ocupació al temps de lleure (130), ja que 73 casos són de nois (56%) i 57 són de noies (44%).
3. Sí he detectat diferències significatives segons el sexe de la persona informant en la resta d'ocupacions:
  - ✓ Predomini clar dels nois a l'hora de passar el temps lliure jugant a videojocs o jocs online i practicant esports, ja que, del total de casos que **juguen videojocs/jocs online** (99), 79 casos són de nois (80%) i 20 són de noies (20%); i del total d'informants que fan **esport** (74), 49 casos són de nois (66%) i només 25 són de noies (34%).
  - ✓ Predomini aclaparador de les noies en activitats com llegir i mirar pel·lícules o sèries, ja que del total d'alumnes que **llegeixen** al seu temps lliure (32), només 7 casos són de nois (22%) i 25 són de noies (78%). I en el cas de les **pel·lícules i sèries** com a manera de passar l'estona (80 informants), 23 són nois (29%) i 57 noies (71%).
4. En l'activitat de **sortir amb els amics/amigues** (107), tot i que hi ha un predomini de les noies, aquest no és tan clar com en els casos anteriors, atès que dels 107 informants, 48 són nois (45%) i 59 noies (55%).

Taula 12: Ocupació del temps lliure segons sexe

OPCIONES	MÒBIL	DEURES	VIDEOJOCs/ JOCs ONLINE	ESPORTS	AMICS AMIGUES	SÈRIES/ PEL·LIS	LLEGIR
<b>NOIS</b> 53%	53%	56%	<b>80%</b>	<b>66%</b>	45%	29%	22%
<b>NOIES</b> 47%	47%	44%	20%	34%	55%	<b>71%</b>	<b>78%</b>
Total 100%	144	130	99	74	107	80	32

**B. Ús i preferències de joc: videojocs vs jocs online (P1 i P2)****1. Jugues a videojocs i/o jocs on-line?**

241 respostes

**Gràfic 15:** Distribució de la població enquestada per ús dels jocs

Per tal de centrar-me ja en l'objecte del meu estudi, vaig preguntar a les persones enquestades si jugaven o no, i si només juguen a videojocs, a jocs online o als dos per igual. La majoria d'informants (un 54%; 131/243) van respondre que jugaven a videojocs i jocs online indistintament. El següent grup més nombrós és el de les persones que no juguen (un 21%; 52/243). Per últim, tenim als jugadors i jugadores que exclusivament juguen a jocs online, amb un 15% (35/243), i qui ho fa exclusivament a videojocs, amb 25 respostes (10%).

Si dividim les dades per sexe, com es pot veure a la taula 13, observem el següent:

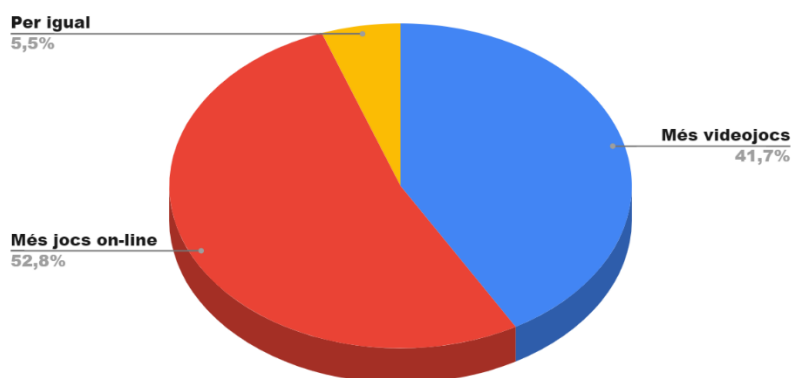
1. Són majoritàriament les noies les qui no juguen a cap d'aquests tipus de jocs, resultat que és perfectament coherent amb els resultats obtinguts a la pregunta anterior. Efectivament, de 52 informants que no juguen, 45 són noies (87%), mentre que només hi ha 7 nois (13%) que no juguen a res.
2. Dins del col·lectiu que sí juga, hem de distingir els qui juguen a tot (vídeo jocs i jocs online), que tornen a ser predominantment nois, ja que constitueixen el 76% dels casos (99/131), i gairebé tripliquen els casos de noies (24%; 32/131).
3. En canvi, les noies predominen en el grup de persones que o només juguen a videojocs o només a jocs online; així de 25 informants que juguen a videojocs, només 9 són nois (36%), enfront de 16 noies (64%), gairebé el doble. Igualment, de les persones que només juguen a jocs-online (35), la gran majoria són noies (63%; 22/35) i només una minoria són nois (37%; 13/35).

Taula 13: Ús i preferències de joc segons sexe I				
OPCIONS	NOMÉS VIDEOJOCS	NOMÉS JOCS ONLINE	JOCS ONLINE I VIDEOJOCS	NO JUGUEN
<b>NOIS</b> 53%	36%	37%	76%	13%
<b>NOIES</b> 47%	64%	63%	24%	87%
Total 100%	25	35	131	52

A continuació vaig centrar l'enquesta en les persones jugadores (P2), resultats visibles al gràfic 16.

De les persones jugadores, una lleugera majoria (53%; 105/199) prefereix els jocs online, mentre que la resta (42%; 83/199), juga més a videojocs. Només un 5% no manifesta preferències entre un tipus de joc i altre (11/199).

## P2. En cas que juguis a videojocs i també a jocs online, indica quins uses més habitualment



**Gràfic 16:** Distribució de la població enquestada per preferències en els jocs

Si separem les dades per sexe, com es pot veure a la taula 14, els resultats demostren que:

1. Del total de casos que diuen jugar més a videojocs (83), 46 casos són de nois (55%) i 37 són de noies (45%). Per tant, no hi ha diferències significatives.
2. Per l'altra banda, del total de casos que diuen jugar més a jocs online (105), 69 casos són de nois (66%) i 36 són de noies (34%). Aquí, el predomini masculí és molt clar.



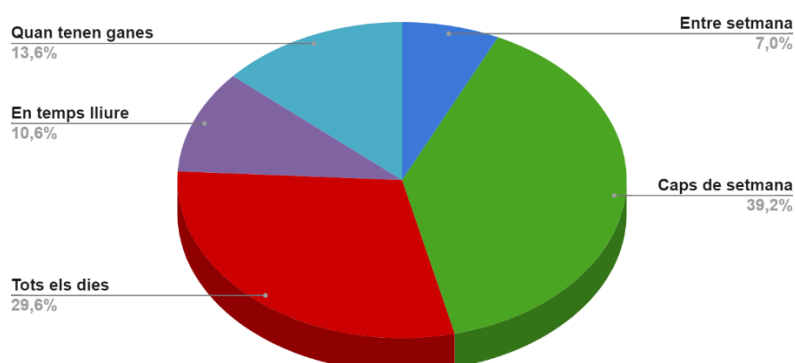
## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

3. Per últim, del total de casos que diuen jugar per igual videojocs i jocs online (11), 7 casos són de nois (64%) i 4 són de noies (36%), on es torna a observar un predomini del col·lectiu masculí.

Taula 12: Ús i preferències de joc segons sexe II			
OPCIONS	VIDEOJOCS	JOCS ONLINE	SENSE PREFERÈNCIA
<b>NOIS</b> 61%	55	69	64
<b>NOIES</b> 39%	45	36	36
Total 100%	83	105	11

### C. Freqüència

#### P3. Amb quina freqüència jugues?



**Gràfic 17:** Distribució de la població enquestada per freqüència en la que juguen

A partir d'aquí, les preguntes van orientades a observar els hàbits que tenen les persones jugadores; en aquest cas, la freqüència amb què juguen, moment del dia en què ho fan, si algú controla el temps que hi dediquen i el contingut dels jocs, etc.

Pel que fa a la freqüència de joc, un 39% (78/199) assegura jugar només els caps de setmana, mentre que un altre 30% confessa que ho fa diàriament (59/199). Un 14% (27/199) juga quan li ve de gust, sense mirar quin dia és. Només un 11% diu que juga només quan té temps lliure (21/199).

Si segreguem les dades per sexe, com es pot comprovar a la taula 15, podem veure que només hi ha diferències significatives en el cas de l'alumnat que juga tots els dies,

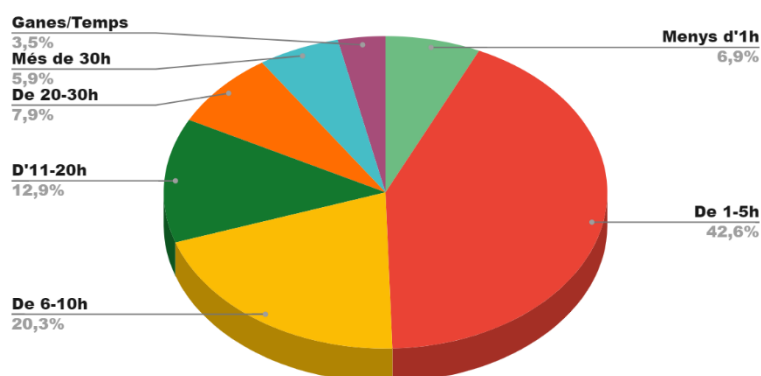
## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

cas en què predominen de forma aclaparadora els nois, amb un 83% (49/59), enfront de només un 17% de noies (10/59) i, en el cas del grup que afirma jugar quan en té ganes, sense mirar el dia de la setmana, cas en què predominen clarament les noies, amb un 85% (23/27), i només un 15% són nois (4/23).

Taula 15: Freqüència de joc segon sexe					
OPCIONES	ENTRE SETMANA	CAPS DE SETMANA	TOTS ELS DIES	EN TEMPS LLIURE	QUAN TENEN GANES
<b>NOIS</b> 61%	57%	63%	83%	52%	15%
<b>NOIES</b> 39%	43%	37%	17%	48%	85%
Total 100%	14	78	59	21	27

### D. Dedicació

#### P4. Quantes hores dediques a jugar?



**Gràfic 18:** Distribució de la població enquestada per temps dedicat als jocs

Pel que fa a les hores que dedica a jugar l'alumnat enquestat, tenim respostes de 202 jugadors i jugadores. Tal com apareix il·lustrat al gràfic 18, el grup predominant és el de jugadors i jugadores que dediquen d'1 a 5h setmanals a jugar (43%; 86/202), seguit d'un 20% (41/202) que juga de 6 a 10h i un 13% (26/202) que ho fa d'11 a 20h setmanals.

Si tenim en compte ara la variable sexe, observem a la taula 16, que hi ha diferències significatives en el grup dels qui juguen molt i bastant (+30 hores, de 20 a 30hores, d'11 a 20 hores i de 6 a 10 hores setmanals), on el predomini és clarament masculí, amb un 92%, 88%, 92% i 73%, respectivament, dels nois. Així doncs, les dades ens demostren

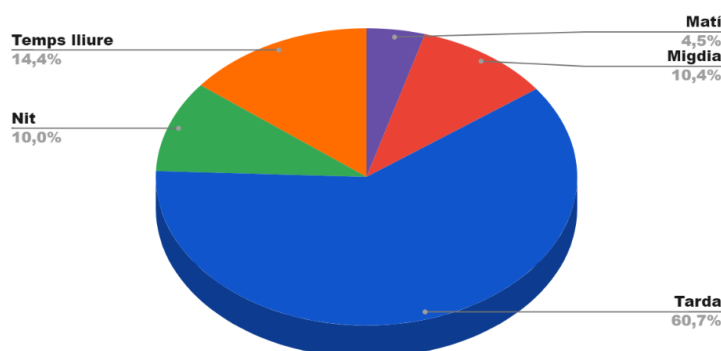
## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

que els nois dediquen més temps a jugar que les noies, o al menys així ho manifesten. Per contra i coherentment, en el grup d'informants que a penes juguen (menys d'1 hora setmanal), són majoria aclaparadora les noies (amb un 86%).

Taula 16: Hores dedicades a jugar								
OPCIONES		-1 h	1-5 h	6-10 H	11-20 h	20-30 h	+30 h	altres
NOIS	61%	14	43	73	92	88	92	57
NOIES	39%	86	57	27	8	13	8	43
Total	100%	14	86	41	26	16	12	7

### E. Horari

#### P5. A quina hora del dia acostumes a jugar?



Gràfic 19: Distribució de la població enquestada per el seu horari

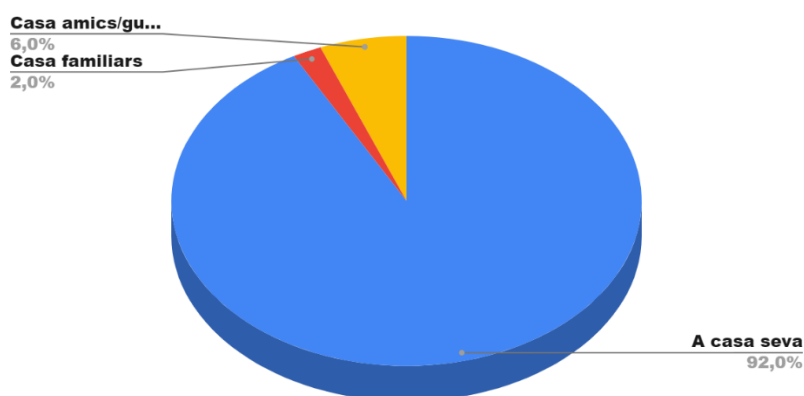
La franja horària en què s'acostuma a jugar més és la tarda. Així ho confirma un 61% de l'alumnat jugador. Un 11% juga al migdia i altre un 10% ho fa a la nit. Per raons òbvies (la gran majoria de l'alumnat està a l'institut), al matí és quan menys es juga, i només 9 persones han marcat aquesta opció (4%). Per últim, 29 persones expliquen no tenir un horari habitual i que juguen sempre que tenen temps lliure (14%).

Si tenim en compte el sexe de la persona informant, veiem a la taula 17 que no hi ha grans diferències segons l'informant sigui noi o noia. Només en el cas de l'alumnat que ha manifestat que no té horari fix, sinó que juga quan pot, veiem que predominen els nois, així com hi ha un lleuger predomini dels nois que juguen al matí (en horari de classe), ja que només un 22% són noies.

Taula 17: Horari de joc segons sexe						
OPCIONS		MATÍ	MIGDIA	TARDA	NIT	TEMPS LLIURE
NOIS	61%	78%	71%	55%	45%	79%
NOIES	39%	22%	29%	45%	55%	21%
Total	100%	9	21	122	20	29

## F. Lloc

### P7. On jugues habitualment?



**Gràfic 20:** Distribució de la població enquestada per lloc on juguen

Com era d'esperar el 91% d'informants juguen a la seva pròpia casa (185/200). El 6% juguen a casa dels amics (12/204). I només un 2% juga a casa de familiars (4).

Si tenim en compte la variable sexe en la interpretació dels resultats, tal com es pot veure a la taula 18, comprovem que només hi ha diferències significatives en les opcions que són minoritàries: jugar a casa d'amistats o de familiars és cosa més de noies que de nois:

- Dels 12 que juguen a casa d'amistats, 7 són noies (58%) i 5 són de nois (42%)
- Dels 4 que juguen a casa dels familiars, només 1 és noi (25%) i les altres 3 són noies (75%).

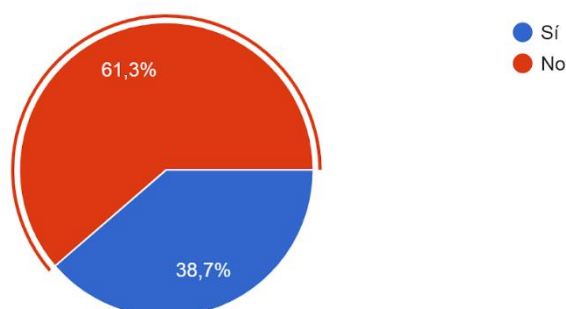
Taula 18: Lloc de joc segons sexe			
OPCIONS	CASA PRÒPIA	CASA AMICS/-GUES	CASA FAMILIARS
<b>NOIS</b> 61%	62%	42%	25%
<b>NOIES</b> 39%	38%	58%	75%
Total 100%	185	12	4

### G. Supervisió del joc (P8 i P9)

#### P8. Alguna persona adulta controla el temps que dediques als jocs?

8. Alguna persona adulta controla el temps que dediques als jocs?

225 respostes



**Gràfic 21:** Distribució de la població enquestada per control del temps

Com s'aprecia al gràfic 21, en el 61% dels casos (138/225), cap adult controla el temps dedicat a aquest tipus de jocs, mentre que només un 39% de l'alumnat afirma que alguna persona adulta li controla el temps que hi dedica (87).

Si dividim les dades per sexe observem que no hi ha diferències significatives atribuïbles al sexe de la persona informant (cf. taula 17), de manera que podem dir que nois i noies pateixen la mateixa falta de control per part de les persones adultes pel que fa al temps dedicat als jocs.

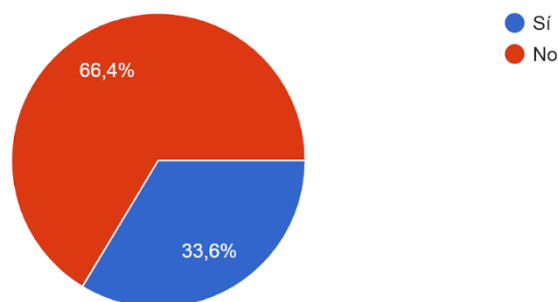


Taula 19: Control adult del temps dedicat al joc		
OPCIONS	CONTROL	FALTA DE CONTROL
<b>NOIS</b> 61%	60%	51%
<b>NOIES</b> 39%	40%	49%
Total 100%	87	138

### P9. Alguna persona adulta controla el contingut dels jocs als quals jugues?

9. Alguna persona adulta controla el contingut dels jocs als quals jugues?

223 respostes



**Gràfic 22:** Distribució de la població enquestada per control del contingut

Pel que fa al contingut dels videojocs, en aquest cas han contestat 223 alumnes. Novament la majoria (un 66%; 148/223) confessa no tenir cap control per part d'una persona adulta en tema de continguts o tipus de jocs. Només un 34% (75), admeten que el contingut dels jocs als quals juguen és controlat per part d'algun adult del seu entorn.

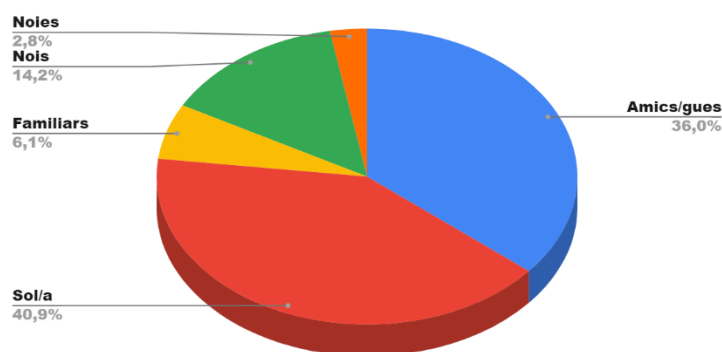
Després de posar en joc la variable sexe, concloem que no sembla que això determini l'existència de control sobre el contingut dels videojocs:

- Dels casos que sí tenen el contingut dels jocs controlat per un adult (75), 41 casos són de nois (55%) i 34 són de noies (45%).
- Per l'altra banda, dels casos que no tenen cap control per un adult (148), 92 casos són de nois (53%) i 66 són de noies (38%).

Taula 20: Control adult del contingut dels videojocs		
OPCIONS	CONTINGUT CONTROLAT	CONTINGUT NO CONTROLAT
<b>NOIS</b> 61%	55%	54%
<b>NOIES</b> 39%	45%	66%
Total 100%	75	148

## H. Joc solitari o en companyia

### P10. Amb qui jugues habitualment?



Gràfic 23: Distribució de la població enquestada en si juguen sols o no

A l'hora de jugar, dels resultats de les enquestes ha resultat que el 41% de l'alumnat juga sol/sola (101/247). 89 informants juguen amb amics i amigues indistintament (36%). Un petit grup de 15 persones juga amb familiars (6%). Per acabar, 35 informants juguen només amb nois (14%) i 7 juguen amb només noies (3%).

Si dividim les dades per sexe, observem que són més les noies que juguen soles, només amb noies o amb familiars, mentre que són més els nois que juguen només amb nois:

- ✓ Del total d'informants que juguen **sols/soles** (101), 47 casos són de nois (47%) i 54 són de noies (53%).
- ✓ Del total que juguen **només amb noies** (7), 0 casos són de nois (0%) i 7 són de noies (100%).
- ✓ Del total que juguen **amb familiars** (15), 3 casos són de nois (20%) i 12 són de noies (80%).
- ✓ Del total que juguen amb **nois i noies indistintament** (89), 66 casos són de nois (74%) i 23 són de noies (26%).

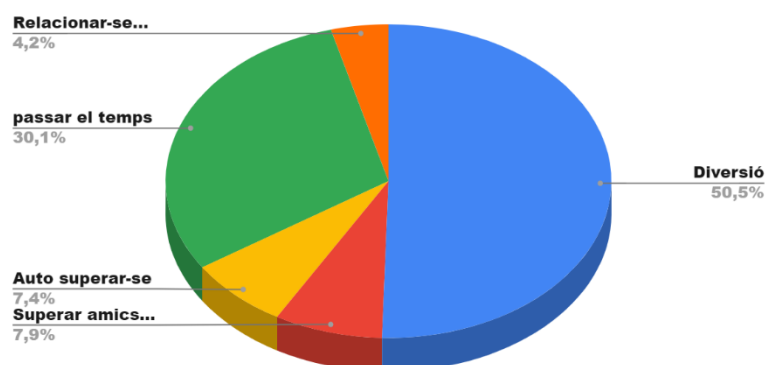
## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

- En canvi, del total que juguen **només amb nois** (35), 32 casos són de nois (91%) i 3 són de noies (9%).

Taula 21: Joc solitari o en companyia segons sexe					
OPCIONS	SOL/A	NOIS/-ES indistintament	NOIS	NOIES	FAMILIARS
<b>NOIS</b> 61%	47	74	91	0	20
<b>NOIES</b> 39%	53	26	9	100	80
Total 100%	101	89	35	7	15

### I. Motivació per jugar

#### P11. Per què jugues (quina és la teva principal motivació)



Gràfic 24: Distribució de la població enquestada per motivacions

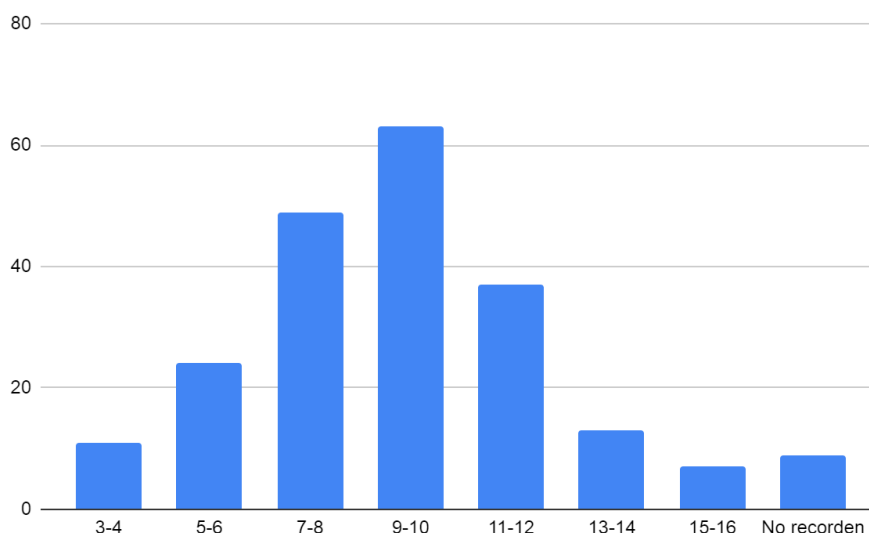
El principal motiu pel qual es juga és per diversió amb un 51% (109/215). Una altra opció bastant triada és la de passar el temps, amb 65 respostes (30%). La resta de motius (competició amb un/a mateix/a, competició amb altres, relacionar-se amb altres persones) són molt minoritàries i suposen entre el 8 i 4%, respectivament.

Si desagreguem les dades per sexe observem algunes diferències significatives, que es poden veure a la taula 22. Així són majoria de nois els qui juguen per competir amb un mateix, competir amb els altres o relacionar-se. Mentre que les noies només són majoria en la motivació de passar el temps. Veiem que l'esperit competitiu preval en el cas dels jugadors masculins, mentre que és molt secundari en el cas de les noies, que veuen els jocs més com una forma de diversió o de passar el temps.

Taula 22: Motivació per al joc segons el sexe					
OPCIONS	DIVERSIÓ	PASSAR EL TEMPS	SUPERAR ELS AMICS/ AMIGUES	SUPERAR-SE A UN/A MATEIX/A	RELACIONAR-SE
<b>NOIS</b> 61%	67%	29%	88%	81%	78%
<b>NOIES</b> 39%	31%	71%	12%	19%	22%
Total 100%	109	65	17	16	9

## J. Iniciació en el joc

### P12. A quina edat vas començar a jugar a videojocs/jocs online?



Gràfic 25: Distribució de la població enquestada per edat de iniciació

A aquesta pregunta han respost 213 persones. Com es pot veure clarament al gràfic 25, la majoria de l'alumnat (el 60%) va començar a jugar en la franja que va dels 7 als 12 anys; concretament, un 30% es va iniciar en els jocs als 9-10 anys (63/213), un altre 23% ho va fer als 7-8 anys (49 persones) i un 17% als 11-12 anys (37). Sorprenen que un 11% (24 alumnes) ja van començar als 5-6 anys i només un 3%, a partir dels 15 (7 persones).

Si tenim en compte la variable sexe en la interpretació dels resultats, no s'observen moltes diferències significatives que puguem considerar indicis que el sexe afecta en l'edat d'iniciació, excepte en el cas del grup de jugadors/-es iniciats en edat molt jove (3-4), que són gairebé exclusivament nois:

## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

- ✓ Del total de casos que van començar a jugar entre **3-4 anys** (11), 10 casos són de nois (91%) i 1 són de noies (9%).

D'altra banda, les noies només són majoria en el grup majoritari de les persones iniciades en el joc als 9-10 anys:

- ✓ Del total de casos que van començar a jugar entre **9-10 anys** (63), 29 casos són de nois (46%) i 34 són de noies (54%).

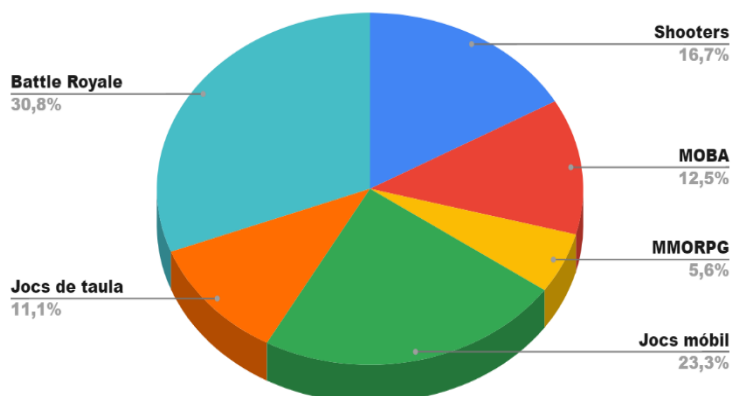
També són predominants les noies en el grup d'informants que no saben o no recorden a quina edat va començar a jugar:

- ✓ Del total de casos que no recorden quan van començar a jugar (9), 3 casos són de nois (33%) i 6 són de noies (67%).

Taula 23: Edat d'iniciació per sexes								
OPCIONES	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	NO RECORDEN
<b>NOIS</b> 61%	<b>91%</b>	67%	63%	46%	57%	62%	57%	33%
<b>NOIES</b> 39%	9%	33%	37%	<b>54%</b>	43%	38%	43%	<b>67%</b>
Total 100%	11	24	49	63	37	13	7	9

## K. Preferències de joc

### P13. A quin tipus de jocs online jugues habitualment?



Gràfic 26: Distribució per tipus de joc online jugat habitualment

En aquesta pregunta, que admetia més d'una opció, s'han obtingut 305 respostes. D'elles ha resultat que la modalitat de joc més popular és Battle Royale, amb 94 casos (31%). La següent modalitat més jugada són els jocs de mòbil online, amb 71 casos



(23%). El següent és Shooter, amb 51 casos (17%). 38 casos són de jocs MOBA (12%). 34 són de jocs de taula online (11%) i per últim estan els MMORPG amb 17 casos (6%).

Si discriminem els resultats segons el sexe de les persones informants, veiem algunes diferències molt interessants (cf. taula 24).

Així, veiem que els nois són majoria en el grup de jugadors/-es de **jocs d'acció-supervivència**, concretament del tipus Shooter, gènere d'acció on el principal objectiu és disparar i matar enemics, generalment amb armes de foc; i del tipus Battle Royal, gènere **d'acció i supervivència**, basat en el desafiament a un grup de jugadors, amb un equipament de partida mínim, que han de buscar armes i eliminar oponents:

- ✓ Del total de casos que juguen Shooters (51), 44 casos són de nois (86%) i 7 són de noies (14%).
- ✓ Del total de casos que juguen Battle Royals (94), 74 casos són de nois (79%) i 20 són de noies (21%).

En canvi, les noies són majoria en el grup de **jocs de taula**, com el pòquer en línia o semblants, així com en els videojocs online per a mòbils, PDA, telèfons intel·ligents i dispositius mòbils, tipus Ruzzle, Wordbase, etc.:

- ✓ Del total de casos que jocs de mòbil (71), 20 casos són de nois (28%) i 51 són de noies (72%).
- ✓ Del total de casos que juguen jocs de taula online (34), 8 casos són de nois (23%) i 26 són de noies (76%).

Pel que fa al grup de jugadors/-es de jocs MMORPG, hi ha un lleuger predomini dels noies en aquesta modalitat:

- ✓ Del total de casos que juguen jocs MMORPG (17), 13 casos són de nois (76%) i 4 són de noies (24%).

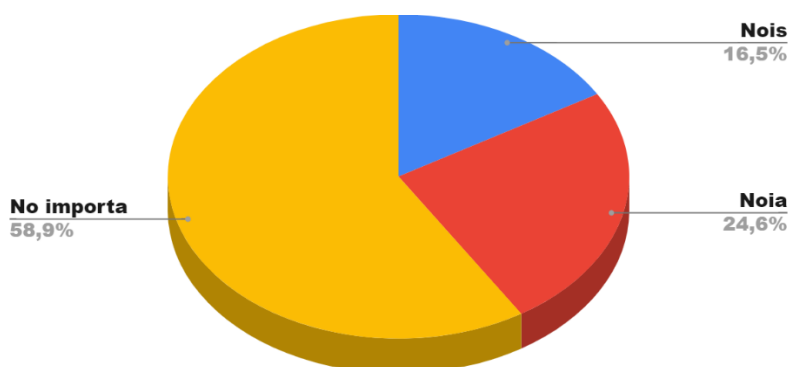
En canvi, no s'aprecien diferències segons el sexe de la persona informant en el grup de qui juga a jocs MOBA, modalitat essencialment d'estratègia, atac i col·laboratiu:

- ✓ Del total de casos que juguen jocs MOBA (38), 26 casos són de nois (68%) i 12 són de noies (32%).

Taula 24: Preferències de joc/modalitat segons sexe						
OPCIONES	SHOOTERS	MOBA	MMORPG	JOCS MÓBIL	JOCS DE TAULA ONLINE	BATTLE ROYALE
<b>NOIS</b> 61%	<b>86%</b>	68%	<b>76%</b>	28%	23%	<b>79%</b>
<b>NOIES</b> 39%	14%	32%	24%	<b>72%</b>	<b>76%</b>	21%
Total 100%	51	38	17	71	34	94

### L. Selecció de personatges

**P19. Quan tries el teu personatge principal en un joc online, prefereixes que sigui noi o noia?**



**Gràfic 27:** Distribució de la població enquestada per preferència de personatge principal

Pel que fa a si existeixen preferències en quant al sexe del personatge principal del joc i que, en certa, mesura esdevé un alter ego del jugador o jugadora, de les respostes obtingudes (224), ha resultat que la majoria, un 59%, afirma que no tria el seu personatge principal en funció del seu sexe (59%). En canvi, un 25% (55/224) prefereix un personatge femení (25%) i un 16% prefereix que sigui masculí (37/224).

Si dividim les dades per sexe, observem uns resultats que eren d'esperar: d'una banda que en el grup dels que trien un personatge en funció del sexe d'aquest, es tendeix a escollir-lo del mateix sexe que la persona jugadora (cf. taula 25). Ara bé, aquesta tendència és molt més accentuada en el cas dels nois que en el de les noies:

- ✓ Del total de casos que trien un personatge masculí (37), 34 casos són de nois (92%) i 3 són de noies (8%).

## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

- ✓ Per l'altra banda, del total de casos que trien un personatge femení (55), 20 casos són de nois (36%) i 35 són de noies (64%).
- ✓ Per últim, del total de casos que no els importa el sexe del seu personatge (132), 66 casos són de nois (50%) i 66 són de noies (50%).

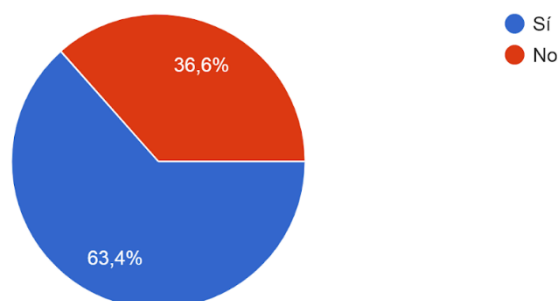
Taula 25: Selecció de personatges segons sexe de l'informant			
OPCIONS	PERSONATGES MASCULINS	PERSONATGES FEMENINS	ÉS INDIFERENT
<b>NOIS</b> 61%	92%	36%	50%
<b>NOIES</b> 39%	8%	64%	50%
Total 100%	37	55	136

### M. Popularitat dels eSports electrònics

#### P20. Coneixes els eSport o els esports electrònics

##### 22. Coneixes els eSport o els esports electrònics?

227 respostes



Gràfic 28: Distribució per coneixements dels eSports

Pel que fa als eSport o esports electrònics, la majoria de l'alumnat jugador, un 63%, els coneix (144/227 persones), enfront d'un 37%, 83 casos, que no en sap res.

En aquesta qüestió, es veuen clares diferències en funció del sexe de la persona informant: són molts més els nois qui coneixen aquesta modalitat de joc que no pas les noies, la majoria de les quals no saben el que són, tal i com es pot veure a la taula 26.

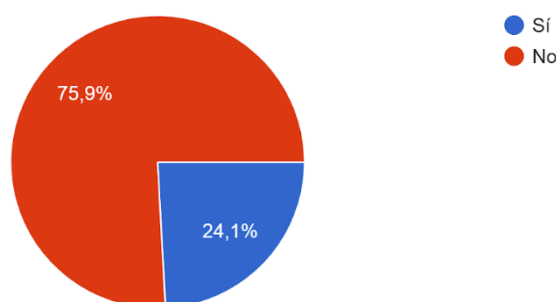
Taula 26: Popularitat dels esports electrònics		
OPCIONS	CONEIXEN ELS E-SPORTS	NO CONEIXEN ELS E-SPORTS
<b>NOIS</b> 61%	72%	22%
<b>NOIES</b> 39%	28%	78%
Total 100%	144	83

#### N. Rellevància i visibilitat de les dones al món del joc professional (P21 i 22)

##### P21. Coneixes algun equip femení / jugadora professional del món dels videojocs?

23. Coneixes algun equip femení / jugadora professional del món dels videojocs?

232 respostes



**Gràfic 29:** Distribució per coneixement de jugadores/equips femenins professionals

Pel que fa a la presència i visibilitat de dones en el món professional del joc online, les dades confirmen que dos terços de l'alumnat enquestat (76%; 176/232) admet no conèixer cap equip femení o jugadora professional, mentre que només un 24% (56 persones) afirma sí conèixer jugadores o equips femenins professionals.

Si dividim les dades per sexe, apareixen uns resultats força sorprenents. Resulta que són predominantment els nois els qui coneixen dones en aquest àmbit a nivell professional, mentre que en el grup dels qui no en coneixen, predominen les noies:

- ✓ Dels casos que diuen conèixer equips femenins o jugadores professionals (56), 46 casos són de nois (82%) i 10 són de noies (18%).

## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

- ✓ Per l'altra banda dels casos que no coneixen equips femenins o jugadores professionals (176), 79 casos són de nois (45%) i 97 són de noies (55%).

Taula 27. Visibilitat de les dones al món del joc professional per sexes		
OPCIONS	CONEIXEN EQUIPS/JUGADORES	NO CONEIXEN EQUIPS/JUGADORES
<b>NOIS</b> 61%	82%	45%
<b>NOIES</b> 39%	18%	55%
Total 100%	56	176

### P22. Si és el cas nomena a l'equip o jugadora que coneixes

En aquesta pregunta, he pogut observar que en la majoria de casos, els noms donats no són de jugadores o equips professionals femenins, sinó que, en general, hi ha una gran desconeixença i s'aporten noms de jugadores d'internet que no participen a nivell professional. També he detectat altres errors o confusions, com el fet que alguns informants escriuen noms de jugadors o equips professionals masculins o noms de jugadores o equips femenins de futbol, dades que no tenen res a veure amb els videojocs i jocs online. En conclusió, les úniques respostes que he pogut trobar que realment responien correctament a la pregunta són molt poques (només 9), de les quals 8 pertanyen a nois i només una a una informant noia:

- ✓ Noi "Juliano" jugadora de counter
- ✓ Noia Dannyancat (Fortnite)
- ✓ Noi Juliano
- ✓ Noi Laura Muñoz (Zombie unicorns)
- ✓ Noi Mad lions zeling
- ✓ Noi Reina del eSport de rainbow six siege
- ✓ Noi Zeling de mad lions, en LoL
- ✓ Noi Team Secret
- ✓ Noi Gen.G Esports (Tina)

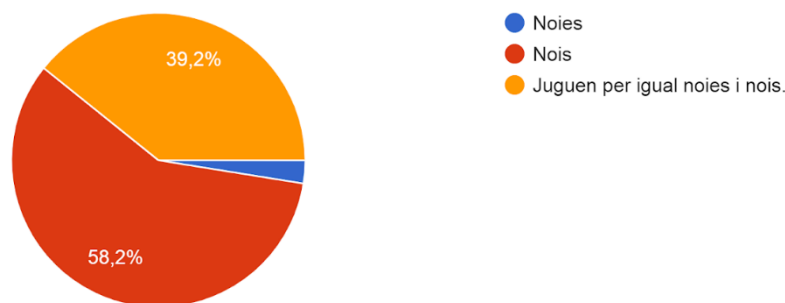
## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

### O. Opinió sobre dedicació, competència, habilitat per al joc, etc. des de la perspectiva de gènere (P14, 15, 16, 17 i 18)

#### P14. Qui creus que juga més als jocs online?

##### 15. Qui creus que juga més als jocs on-line?

237 respostes



**Gràfic 30:** Distribució per opinió sobre qui juga més.

Si observem el gràfic 30 podem observar que la majoria de l'alumnat enquestat (un 58%; 138/237) creu que juguen més els nois que les noies, mentre que només un 39% (93) creuen que juguen per igual (39%) i 6 persones creuen que juguen més les noies (3%).

No hi ha diferències significatives si tenim en compte la variable sexe de la persona informant; només és rellevant en el cas de l'opció de resposta més minoritària, ja que de les 6 persones que creuen que juguen més les noies, la majoria (4; 67%) són noies:

Taula 28. Opinió. Dedicació al joc per sexes			
OPCIONS	NOIS	IGUAL	NOIES
<b>NOIS</b> 53%	53%	55%	47%
<b>NOIES</b> 47%	47%	45%	67%
Total 100%	138	93	6

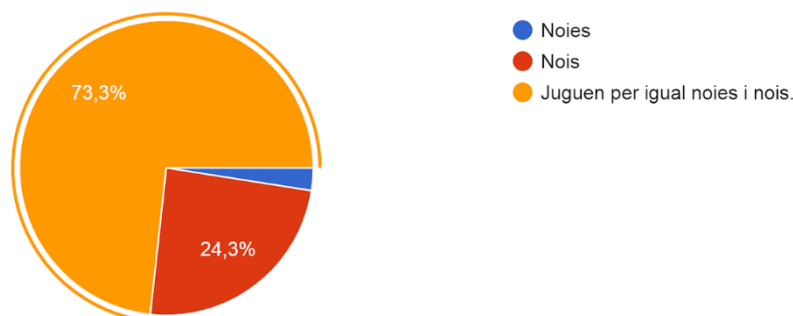


## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

### P15. Qui creus que juga millor als jocs online?

#### 16. Qui creus que juga millor als jocs on-line?

243 respostes



**Gràfic 31:** Distribució per opinió sobre qui juga millor

Com podem veure al gràfic 31, 2/3 de l'alumnat (73%; 178/243) creu que no hi ha diferències entre nois i noies a l'hora de valorar la seva habilitat i competència en el joc. Un 24,3% (59 persones) creu que juguen millor els nois (24%) i només 6 informants creuen que juguen millor les noies (3%).

Com en l'apartat anterior, no hi ha diferències significatives, si desagreguem les dades per sexe, excepció feta de l'opció minoritària (6 persones, totes noies) que defensa que són les noies les qui juguen millor, tal i com es pot observar a la taula 29:

Taula 29. Opinió. Habilitat/competència en el joc per sexes			
OPCIONS	NOIS	NOIES	IGUAL
<b>NOIS</b> 53%	61%	0%	52%
<b>NOIES</b> 47%	39%	100%	48%
Total 100%	59	6	178

### P16. Per què? Argumenta la resposta anterior

A l'hora d'argumentar que no hi ha diferències de gènere pel que fa a les habilitats i capacitats en el joc, la majoria coincideix en l'argument que el sexe de la persona jugadora no influeix, sinó que el fet de ser millor o pitjor en un videojoc depèn del temps dedicat a jugar, aprendre i millorar:

- ✓ *“Perquè això de jugar millor solament es tracta de pràctica i dedicació per dominar el joc.”*

## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

- ✓ “És un tema exclusivament de pràctica”
- ✓ “Creo que todos juegan igual, porque si te gusta jugar dedicas tiempo”

Pel que fa a les argumentacions aportades pel grup que assegura que els nois juguen millor que les noies, trobem que els raonaments són de caràcter general, al·legant que les estadístiques ens diuen que els nois juguen millor o que, com que en general els nois juguen més, en conseqüència juguen millor. Aquests són alguns exemples:

- ✓ “Per simple estadística, més nois jugant = més nois bons que noies”
- ✓ “Estadística i estudis que ho demostren.”
- ✓ “Com els nois juguen més temps, tenen més pràctica i millors resultats.”

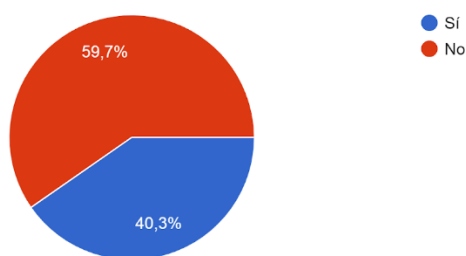
En relació al reduït grup de 6 noies que opinen que les noies juguen millor que els nois, només 3 han aportat alguna argumentació, però no massa entenedora:

- ✓ “Perquè normalment vicien més.”
- ✓ “Porque juegan más que nosotros.”
- ✓ “Perquè en la meva classe se li donen bé els videojocs, com jo que a mi també se me dona bé.”

## P17. Creus que els jocs online estan dissenyats més de cara als nois que de cara a les noies?

18. Creus que els jocs on-line estan dissenyats més de cara als nois que de cara a les noies?

243 respostes



**Gràfic 32:** Distribució per opinió sobre el disseny dels videojocs

La majoria (un 60%; 145/243) de persones enquestades creuen que els jocs no estan especialment dissenyats per als nois, mentre que el 40% restants (98 respostes) sí que ho creuen. En aquest tema, no hi ha diferències remarcables atribuïbles al sexe de la persona informant (cf. taula 30).

Taula 30. Opinió. Disseny de joc per sexes		
OPCIONS	DISSENYAT PER A NOIS	NO DISSENYAT PER A NOIS
<b>NOIS</b> 53%	53%	52%
<b>NOIES</b> 47%	47%	48%
Total 100%	98	145

### P18. Per què? Argumenta la resposta anterior

En el conjunt de respostes que afirmen que els jocs estan dissenyats de cara als nois n'hi ha de 2 tipus. El primer tipus de resposta explica que, com que la majoria de jugadors són nois, la indústria "sexualitza" els personatges femenins per atraure el públic majoritari, als nois, a jugar. El següent tipus d'argumentació diu que els jocs de violència no agraden gaire a les noies i sí agraden més als nois; és per això que molts dels jocs són de combat o violents, per acontentar el públic masculí, no el femení. Alguns exemples de respostes són els següents:

- ✓ *"Per que la majoria dels jocs als que he jugat els pocs personatges femenins que hi han estan estereotipats."*
- ✓ *"En molts jocs sexualitzen molt els personatges segons els "atractius que hauria de tenir una dona" exagerant pits, caderes, etc"*
- ✓ *"Ho crec perquè a la gran majoria de les noies no els agrada la temàtica dels jocs online sobretot si tracta de violència."*
- ✓ *"Els nois generalment juguen mes, i al final del dia fer diners és l'objectiu de les empreses."*

De les respostes que defensen que els jocs no estan dissenyats de cara als nois, totes les argumentacions són semblants, defensant que els jocs estan dissenyats per a tothom i que el fet de que hi hagi menys noies jugant no és perquè els jocs estiguin dissenyats de cara als nois, sinó que és culpa de la societat. Aquests en són alguns exemples:

- ✓ *"Perquè estan dissenyats per a tots."*
- ✓ *"Perquè és per tothom."*
- ✓ *"Que els juguin més nois que noies només és qüestió de la societat, i no de com dissenyen el joc."*

#### IV. Conclusions

Havent finalitzat les investigacions prèvies i, per tant, havent arribat al final del meu treball, passaré ara a respondre a les preguntes de recerca plantejades a l'inici i a determinar si s'han assolit els objectius que hi estan associats.

La primera qüestió plantejada era saber si a dia d'avui perduren encara els estereotips de gènere en els jocs online. Crec que això s'ha pogut confirmar gràcies a l'estudi dels 287 personatges desenvolupat a l'apartat III.1 del treball.

A partir de l'anàlisi duta a terme sobre el sexe, la raça, l'aspecte físic, la vestimenta i el rol assignat als dits personatges, he pogut constatar objectivament la persistència encara avui de diversos estereotips de gènere.

En primer lloc, pel que fa a les característiques físiques generals que classifiquen els personatges en categories (monstres, humans i personatges fantàstics), ha resultat que en la categoria 'monstre' predomina de manera aclaparadora el gènere masculí, amb un 88%. Sembla ser que l'imaginari fantàstic col·lectiu actual, per algun motiu, és reticent a crear monstres femenins, ja que no és una opció gaire utilitzada a l'hora de pensar en el disseny d'un personatge femení (només un 12%). Això d'entrada m'ha sorprès una mica, ja que hi ha una llarga tradició de monstres femenins en diferents cultures mitològiques que es remunta a molts segles enrere, com ara les Sirenes, les Harpies, l'Esfinx, etc. a la mitologia grecoromana, per posar un exemple.

Si passem ara als personatges categoritzats com a humans i fantàstics, de les dades es conclou que hi ha un lleuger predomini masculí, tot i que en la categoria d'humans, la proporció d'homes (52%) i dones (48%) sembla bastant equilibrada. Pel que fa als personatges de tipus fantàstic, en canvi, podem observar un lleuger predomini del gènere femení (55%) sobre el masculí (45%), però sense ser prou importat per ser destacat.

Pel que fa a l'aspecte específic dels personatges he pogut observar algunes dades destacables. Així, en el cas dels personatges infantils, ha resultat que tots els personatges sexualitzats són femenins. En aquest sentit, em sembla greu i alarmant l'existència de personatges infantils sexualitzats i que, a més, siguin exclusivament femenins. Les dades del meu treball han confirmat, doncs, la persistència de l'estereotip femení de l'eterna adolescent (Díez, 2005), que recorre a la imatge adolescent i, de vegades, infantil de la dona, amb la intenció de transmetre innocència i necessitat de protecció.

Si ens centrem en la categoria adulta humana i fantàstica, hem constatat que el 67% de les dones adultes que apareixen als jocs online estan clarament sexualitzades. Per tant, podem confirmar que el paper de la dona com a objecte o reclam sexual està encara molt instal·lat en aquest tipus d'entreteniment tan d'actualitat i que els resultats de la meua investigació reforcen la persistència d'un estereotip femení tipificat en altres estudis, com és la síndrome de la Wonder Brag (Díez, 2005).

Molt diferent és la situació pel que fa a l'aspecte dels personatges masculins. Sense tenir en compte el gran volum de monstres masculins (fins a un 43%) i la quasi inexistència de personatges infantils de sexe masculí (només un 3%), en la categoria adulta, ha resultat que la distribució entre homes no sexualitzats i sexualitzats és pràcticament igual (45% vs 55%). Per tant, podem deduir que no hi ha tant d'interès a presentar els homes adults com a objecte sexual, intenció que sí s'aprecia molt més accentuada en el cas de personatges adults femenins.

En el cas del vestuari, aquesta tendència encara es veu més accentuada, ja que del 27% de personatges que apareix amb un vestuari que podríem qualificar de poc adequat per a l'acció i que té una funció purament ornamental i potenciadora de l'atractiu sexual, dos terços, és a dir el 75%, són dones. Es tracta de roba sexy i provocadora que també apareix en el perfil d'alguns personatges infantils femenins. Així doncs, sembla que l'estereotip de la dona sexy i lluitadora amb roba provocativa perdura actualment.

Quan he abordat el tema de la raça, les dades recollides al meu estudi han confirmat una dada ja destacada en estudis anteriors (Díez, 2005) en relació a l'hegemonia de l'estereotip *wasp* (white-anglo-saxon-protestant). Així ha resultat que el patró de bellesa predominant és el d'home i dona de raça blanca, per sobre de la resta de races, amb un 71% de personatges, sense percebre diferències significatives si tenim en compte la variable sexe.

En el cas dels rols, podem observar que perduren uns altres estereotips. Així, en el cas del rol d'assassí, lluitador i tank el predomini és dels homes de manera aclaparadora amb un 61% en el cas dels assassins i un 77% en el cas dels lluitadors i tanks, mentre que en els rols de tirador/a i protector/a predominen lleugerament les dones amb un 57% de protectores i un 51% de tiradores. El que podem concloure, llavors, és que els rols més violents i físicament més exigents s'atribueixen majoritàriament als homes, mentre que els que estan associats a funcions de cura (rol protector) o estratègies d'habilitat (rol tirador) s'assignen predominantment a les dones. El rol de mag/a, en canvi, està força equilibrat, amb un 50% per a cada gènere.

Un segon objectiu plantejat era fer una radiografia al més fidel possible de la població adolescent en relació al joc online, a partir de l'anàlisi de 243 alumnes del meu centre i de seva opinió i els seus hàbits com a jugadors i jugadores d'aquest tipus d'entreteniment.

Si ens centrem en els hàbits de la població objecte d'estudi, pel que fa a l'ocupació del temps lliure, les dades han revelat un predomini clar de nois en les activitats de jugar a videojocs i jocs online (80%) i en la pràctica de l'esport (66%), mentre que les noies són majoria en activitats com sortir amb les amistats (55%), veure sèries o pel·lícules (71%) i, sobre tot, llegir (78%).

D'altra banda, el perfil d'adolescent que no juga online és clarament femení (87%). Pel que fa als jugadors/-es, els resultats han revelat una aclaparadora presència de nois aquesta activitat de lleure. Predomina el perfil de noi que juga tant a videojocs com a jocs online, tots els dies, una gran quantitat d'hores (entre 6 i 30) i que va començar a jugar de ben petit (als 3 o 4 anys). Mentre que en el cas de les noies jugadores, predomina el perfil de noia que juga o a videojocs o a jocs online, només quan en té ganes, sense horaris establerts, entre 1 i 5 hores i que va començar a jugar als 9 o 10 anys.

Si parlem de l'horari de joc, sembla que els nois juguen sempre que tenen temps lliure (79%). En el cas de les noies, els resultats apareixen més distribuïts i sembla que trien diferents moments de dia per jugar.

Pel que fa al lloc o entorn de joc, de l'enquesta he pogut saber que no hi ha diferències molt significatives en funció del sexe de la persona jugadora; amb tot, he constatat que al grup dels qui juguen a casa seva predominen els nois (61%), mentre que les noies predominen en els grups minoritaris de qui ho fa a casa d'amics o amigues (58%) i familiars (75%).

A propòsit del control de les persones adultes sobre el contingut dels videojocs i el temps dedicat a jugar per part dels i les adolescents, en general puc afirmar que el joc està poc supervisat i només entre un 34 i un 39% de l'alumnat considera li controlen el temps i la tipologia de jocs, falta de supervisió on no s'han apreciat diferències en funció de la variable sexe de l'alumnat.

En relació a la qüestió del joc en solitari o en companyia, els resultats de l'enquesta han revelat que predomina el joc en companyia (60%). En el cas de les noies, però, sembla que són elles les que acostumen més a jugar soles, amb familiars o amb altres noies. En el cas dels nois, són el grup clarament predominant a l'hora de jugar amb altres nois.

L'enquesta també ha revelat diferències significatives entre nois i noies pel que fa a les motivacions per les quals juguen. Així, els nois es manifesten clarament competitius, ja que busquen en el joc superar-se a ells mateixos o als seus companys. En la funció social també són els nois el grup predominant, ja que són majoria en manifestar que jugar és una forma de relacionar-se amb altres aficionats. En canvi, les noies ho veuen més com una forma d'entreteniment més o de passar el temps, sense objectius competitius ni pretensions socials.

A l'hora de triar un tipus de joc, els resultats de les enquestes han determinat que la majoria de nois juguen a jocs de caràcter més agressiu i violent (*Shooter, Battle Royals*), mentre que les noies són majoria a l'hora de preferir jocs de mòbil o jocs de taula (*Ruzzle, Wordbase*, etc). En canvi, en els jocs d'estratègia i col·laboratius no s'han observat tendències destacables en funció del sexe de la persona jugadora.

Si passem ara a les conclusions extretes de l'apartat de les opinions de l'alumnat sobre el món dels jocs online, la gran majoria de l'alumnat creu que els nois juguen més que les noies, opinió coherent amb els resultats obtinguts que descriuen els hàbits de joc de la població enquestada. En canvi, la majoria d'informants no creu que hi hagi diferències d'habilitats o competència entre nois i noies, argumentant en general que no importa el gènere sinó l'esforç i el temps dedicat a jugar i millorar.

A l'hora de triar un personatge sembla ser que, en general, no té molt importància el sexe d'aquest, encara que, com era d'esperar, les noies tenen tendència a triar personatges femenins i els nois masculins.

Sobre l'opinió que té l'alumnat a propòsit del disseny dels jocs, la majoria no creu que estiguin específicament dissenyats per atraure el públic masculí, argumentant que, a nivell de màrqueting, a les empreses no els interessa atreure només a un gènere, entre altres argumentacions semblants.

Si parlem ara dels eSports o jocs electrònics, sembla que són bastant coneguts. Ara bé, predominen de lluny els nois a l'hora de conèixer aquest món de la competició professional, mentre que són minoria les noies informades i interessades en la competició professional, desinterès i desinformació que potser es podria atribuir al fet que no hi ha tantes noies com nois jugant de manera professional i que puguin actuar com a referents.

Si concretam una mica més i ens centrem en el grau de coneixements sobre equips femenins professionals o dones jugadores en aquest nivell, podem concloure que en general és baix, per no dir nul. Un percentatge força baix de l'alumnat enquestat afirma



conèixer referents femenines en aquest àmbit, circumstància que es confirma i agreuja quan se'ls demana concretar el nom d'aquestes jugadores o equips femenins: només 9 de les 243 persones que han participat a l'enquesta han aconseguit donar un nom concret i correcte, confonent-les en alguns casos, fins i tot, amb *streamers* o *youtubers* femenines.

La darrera conclusió o conseqüència que he extret de la meva recerca és que el biaix de gènere és un tema social, no un tema que depengui exclusivament de la decisió individual de la persona adolescent o jove que consumeix els jocs online o de la família de qui depèn. Perquè, com afirma el grup d'investigació dirigit per Enrique J. Díez (2005: 407),

*Somos herederos y herederas de una tradición que especificaba los roles de hombres y mujeres, ya desde su infancia. La cultura de chicos, reflejada en la literatura por personajes como Huckleberry Finn, o Mowgli, ponía al niño en la piel de personajes alejados del entorno doméstico y sus compromisos, frente a una naturaleza salvaje que debía dominar si no quería perecer ante ella. Las aventuras sin descanso no dejan tiempo para la introspección moral y emocional, y los espacios salvajes, alejados de la supervisión de las personas adultas, son el refugio perfecto para quien rehúsa someterse a las presiones del progreso civilizado.*

Efectivament, com diu M. Rubio (2014), els videojocs i els jocs online semblen estar al servei d'una lògica androcèntrica que contribueix a perpetuar antigues relacions de domini que pesen sobre les dones. Això resulta alarmant sobre tot si es considera que els videojocs i els jocs online poden ser no només una forma d'entreteniment, sinó també un mitjà educatiu molt valuós pel que fa al desenvolupament d'habilitats i competències, i d'apropament atractiu al món de les noves tecnologies i per a la pròpia construcció de la identitat de gènere.

La cultura del més alt, més fort, més ràpid, ha portat al fet que ens entretinguem amb les representacions més espectaculars de les millors màquines de combat i de guerra, i els seus derivats, que són alguns jocs amb què la gent adolescent i jove ens entretenim per passar l'estona. Potser es necessita un nou enfocament en la creació de videojocs i jocs online, amb valors socials positius, que tinguin en compte totes les necessitats emocionals i d'experiències de l'ésser humà, masculines i femenines, fent una síntesi de les característiques que injustament s'han denominat "típicament femenines" i fent visible la presència i el paper de les dones en àmbits fins ara estranys per a elles i valorant la seva aportació des de la seva identitat com a dones, ja sigui com a

## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

consumidores, jugadores professionals, dissenyadores, creadores o directives en la indústria dels jocs online.

Així doncs, espero i desitjo que el meu treball es converteixi en el meu petit gra de sorra per fer visibles les desigualtats i diferències entre nois i noies en aquest àmbit i que això animi a les persones que en són responsables a actuar i fer que aquestes diferències no vagin mai en perjudici de ningú, tan si és noi com si és noia.

## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

### V. WEBGRAFIA I BIBLIOGRAFIA

#### V.1. Bibliografia

- AAVV (2002). "El rol de la figura femenina en los videojuegos". *Edutec: Revista electrónica de tecnología educativa*, 15. Consultat des de <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/544/278>
- Díez Gutiérrez, E.J. (coord.) (2005). *La diferencia sexual en el análisis de los videojuegos*. CIDE/Instituto de la Mujer. Madrid.
- Etxeberria Balerdi, F. (2001). "Videojuegos y educación". *Education in the knowledge society (EKS)*, 2. Consultat des de <https://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/14154/14562>
- Gómez Cañete, D. (2000). "Sexismo en los videojuegos". *Revista en.red.ando*. Consultable en línea a: <http://enredando.com> (15-2-2000)
- Llopis Ruiz, M. (2014). *Esports electrònics El nou esport del futur?* (Treball final de Grau. Grau en Multimèdia). Universitat Oberta de Catalunya. Consultat des de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/39783/3/marcllopisTFG0115mem%C3%B2ria.pdf>
- López López, M.J. i León Jariego, R. (2003). "Los adolescentes y los videojuegos". *Apuntes de Psicología*. 21.1: pp. 5-16. Consultable en línea a: [http://copao.cop.es/files/contenidos/vol21\\_1\\_5.pdf](http://copao.cop.es/files/contenidos/vol21_1_5.pdf)
- Nieto, S. (2003). "Juguetes: más sexistas, imposible". *La Crónica – El Mundo*, 424 (30 noviembre), 12. Consultat des de <https://www.elmundo.es/cronica/2003/424/1070273711.html>
- Rubio Méndez, M. (2014). "Videojuegos y género: Propuestas para una reapropiación eficaz del medio". *IX Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología y Género*. Sevilla. Consultat des de <https://www.oei.es/memoria/pdf/RubioMendez>

#### V.2. Webgrafia

- Escabias, M. (31/7/2017). "La Historia de los eSports (1962-2017)". *Full Sports*. Consultat 20 novembre 2019, des de <https://www.fullsports.com/la-historia-de-los-esports/>
- Equipo scoutim. (23/8/2018). "¿Cuál fue el origen de los eSports?". *Scoutim*. Consultat 20 novembre 2019, des de <https://scoutim.com/blog/2018/08/cual-fue-el-origen-de-los-esports/>
- Movistar E-Sports. (20/3/2018). "¿Qué son los esports?". *As MeSports*. Consultat 20 novembre 2019, des de [https://esports.as.com/industria/esports\\_0\\_1117988194.html](https://esports.as.com/industria/esports_0_1117988194.html)
- Movistar E-Sports. (22/3/2018). "¿Qué son los deportes electrónicos?". *As MeSports*. Consultat 20 novembre 2019, des de [https://esports.as.com/industria/deportes-electronicos\\_0\\_1119188078.html](https://esports.as.com/industria/deportes-electronicos_0_1119188078.html)
- Falcón, C. (24/6/2019). "Vida tras las pantallas: el día a día de los jugadores de eSports". *ABC Esports*. Consultat 4 novembre 2019, des de

## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

[https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/esports/abci-vida-tras-pantallas-jugadores-esports-201906210155\\_noticia.html](https://www.abc.es/tecnologia/videojuegos/esports/abci-vida-tras-pantallas-jugadores-esports-201906210155_noticia.html)

García, P. (21/2/2015). "Gina Tost: *Hi ha moltes noies que juguen a videojocs*". *El món*. Consultat el 4 novembre 2019, des de [https://www.viaempresa.cat/empresa/gina-tost-hi-ha-moltes-noies-que-juguen-a-videojocs\\_11013\\_102.html](https://www.viaempresa.cat/empresa/gina-tost-hi-ha-moltes-noies-que-juguen-a-videojocs_11013_102.html)

Guiñón. A. (5/11/2018). "Más de 200 millones de espectadores vieron la final del Mundial de LoL". *As. MeSports*. Consultat 20 novembre 2019, des de [https://esports.as.com/worlds-2018/audiencia-espectadores-final-Mundial-LoL\\_0\\_1188181179.html](https://esports.as.com/worlds-2018/audiencia-espectadores-final-Mundial-LoL_0_1188181179.html)

Jimeno, B. (20/8/2018). "Las mujeres en los eSports: así está el juego". *Lenovo*. Consultat 20 novembre 2019, des de <https://www.bloglenovo.es/las-mujeres-en-los-esports-asi-esta-el-juego/>

Mora, V.H. (23/6/2013). "MOBA, la nueva moda en videojuegos". *El universal*. Consultat 5 juny 2019, des de <https://www.eluniversal.com.co/tecnologia/moba-la-nueva-moda-en-videojuegos-124034-ETEU212017>

Municio. P. (10/12/2018). "Las chicas de 13 a 15 años ven y consumen más esports que los chicos". *As MeSports*. Consultat 20 novembre 2019, des de [https://esports.as.com/industria/chicas-consumo-esports\\_0\\_1198380151.html](https://esports.as.com/industria/chicas-consumo-esports_0_1198380151.html)

Núñez, V. (3/1/2018). "On són les dones... als eSports? La dona que ingressa més diners no entra al top-300 general". *Fosbury: L'espai de tot l'altre esport*. Consultat 4 novembre 2019, des de <https://fosbury.cat/fosbudiary/e-sports/on-son-dones-als-esports/>

Rodríguez, C. (2015). "Estereotipos de genero". *Revista de salud y bienestar*. Consultat el 20 desembre 2019 des de <https://www.webconsultas.com/bebes-y-ninos/psicologia-infantil/estereotipos-de-genero>.

GamerDic. (8/3/2014). "Shooter". *Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer*. Consultat 20 desembre 2019 des de <http://www.gamerdic.es/termino/shooter>

Significados.com (7/4/2017). "MMORPG". *Significados*. Consultat 20 desembre 2019, des de <https://www.significados.com/mmorpg/>

### Articles WIKIPEDIA

*Blade & Soul*. Consultat 20 desembre, des de [https://es.wikipedia.org/wiki/Blade\\_%26\\_Soul](https://es.wikipedia.org/wiki/Blade_%26_Soul)

*League Of Legends*. Consultat 18 desembre 2019, des de [https://es.wikipedia.org/wiki/League\\_of\\_Legends#Jugabilidad](https://es.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends#Jugabilidad)

*Mobile Legends Bang Bang*. Consultat 20 novembre, des de [https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)

*Overwatch*. Consultat 20 diciembre, des de <https://es.wikipedia.org/wiki/Overwatch>

*The Exiled Realm Of Arborea*. Consultat 18 novembre 2019, des de [https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Exiled\\_Realm\\_of\\_Arborea](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Exiled_Realm_of_Arborea)

*Videojuego en línea*. (2019). 18 octubre 2019, des de [https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_en\\_l%C3%ADnea](https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_en_l%C3%ADnea)

## Jo jugo, tu jugues, ell o ella juga? A què juguem?

*Videojuegos más jugados por número de jugadores.* Consultat 20 agost 2019, des de [https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Videojuegos\\_m%C3%A1s\\_jugados\\_por\\_n%C3%BAmero\\_de\\_jugadores](https://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Videojuegos_m%C3%A1s_jugados_por_n%C3%BAmero_de_jugadores)

*Videojuegos para móviles* (2019). 20 desembre, des de [https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_para\\_m%C3%B3viles](https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_para_m%C3%B3viles)

## VI. Annex

### ENQUESTA ALUMNAT

#### DADES PERSONALS

Sexe: ☐ Noi ☐ Noia

Edat:.....

Curs:

☐ 1r ESO

☐ 2n ESO

☐ 3r ESO

☐ 4t ESO

☐ 1r BATX

☐ 2n BATX

☐ 1r CF GM

☐ 2n CF GM

☐ 1r CF GS

☐ 2n CF GS

Nacionalitat:.....

Lloc de residència (en quina ciutat/poble vius):.....

Llengua que uses habitualment:

☐ Català

☐ Castellà

☐ Altres:.....

#### QÜESTIONARI SOBRE L'ÚS DELS VIDEOJOCs

1. Jugues a videojocs i/o jocs online?
  - ☐ Sí, jugo només a videojocs
  - ☐ Sí, jugo només a jocs online
  - ☐ Sí, jugo a videojocs i a jocs online
  - ☐ No, no jugo ni a una cosa ni a l'altra
2. En cas que juguis a videojocs i també a jocs online, indica quins uses més habitualment.
  - ☐ Més a videojocs que a jocs online
  - ☐ Més a jocs online que a videojocs
3. Amb quina freqüència jugues?
  - ☐ Només entre setmana
  - ☐ Només caps de setmana
  - ☐ Tots els dies
  - ☐ Altres:.....
4. Quantes hores dediques a jugar?
  - ☐ 1-5h setmanals
  - ☐ 6-10h setmanals
  - ☐ 11-20h setmanals
  - ☐ 20-30h setmanals
  - ☐ +30h setmanals
  - ☐ Altres:.....

5. A quina hora del dia acostumes a jugar?
- ☐ Matí
  - ☐ Migdia
  - ☐ Tarda (de 16 a 21h)
  - ☐ Nit (a partir de les 22h)
  - ☐ Altres:.....
6. En què ocupes preferentment el teu temps lliure? només pots marcar 3 opcions
- ☐ Deures
  - ☐ Videojocs/Jocs online
  - ☐ Llegir
  - ☐ Mòbil
  - ☐ Sortir amics/gues
  - ☐ Esports
  - ☐ Mirar sèries o pel·lícules
7. On jugues habitualment?
- ☐ A casa teva
  - ☐ A casa dels teus amics/amigues
  - ☐ A casa de familiars
  - ☐ Altres:.....
8. Alguna persona adulta controla el temps que dediques als jocs?
- ☐ Sí
  - ☐ No
9. Alguna persona adulta controla el contingut dels jocs als quals jugues?
- ☐ Sí
  - ☐ No
10. Amb qui jugues habitualment?
- ☐ Sol/a
  - ☐ Només amb amics (nois)
  - ☐ Només amb amigues (noies)
  - ☐ Amb amics i amigues, indistintament
  - ☐ Altres:.....
11. Per què jugues (quina és la teva principal motivació)?
- ☐ Per diversió
  - ☐ Per passar el temps
  - ☐ Per competició amb mi mateix/a, per superar-me
  - ☐ Per competició amb altres, per superar els meus amics/-gues
  - ☐ Per relacionar-me socialment amb altres aficionats/-des
12. A quina edat vas començar a jugar a videojocs/jocs online?
- Resposta:.....



13. A quin tipus de jocs online jugues habitualment?

- ☐ MOBA (per exemple, League of Legends, DOTA, etc.)
- ☐ MMORPG (per exemple, World of Warcraft, TERA, Nostale, etc.)
- ☐ Shooters (per exemple, Counter Strike, Overwatch, etc.)
- ☐ Battle Royale (per exemple, Fortnite, PUBG, etc.)
- ☐ Jocs de taula online (per exemple, póker, parxís, etc.)
- ☐ Jocs de mòbil online (per exemple, Candy Crash, Hay Day, etc.)

14. Qui creus que juga més als jocs online?

- ☐ Noies
- ☐ Nois
- ☐ Juguen per igual noies i nois.

15. Qui creus que juga millor als jocs online?

- ☐ Noies
- ☐ Nois
- ☐ Juguen per igual noies i nois.

16. Per què? Argumenta la resposta anterior

Resposta:.....

17. Creus que els jocs online estan dissenyats més de cara als nois que de cara a les noies?

- ☐ Sí
- ☐ No

18. Per què? Argumenta la resposta anterior

Resposta:.....

19. Quan tries el teu personatge principal en un joc online, prefereixes que sigui noi o noia?

- ☐ Noi
- ☐ Noia
- ☐ No importa

20. Coneixes els eSport o els esports electrònics?

- ☐ Sí
- ☐ No

21. Coneixes algun equip femení / jugadora professional del món dels videojocs?

- ☐ Sí
- ☐ No

22. Si és el cas, nomena a l'equip o jugadora que coneixes.

Resposta:.....